平成2年11月30日発行(隔週金曜日発行)第6巻第23号(通巻116号) 昭和62年9月7日第3種郵便物認可 ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

# ファミリーコンピュータ Magazine

460 YEN

1990 NO. 23 11月30日号

スーパーファミコン発売直前 超特大号

緊急特集 ドラゴンクエストV

●ファミコン実りの16新作

特報 じゅうべえくえすと/ワールドカップサッカー/トップマネジメント

大怪獣デブラス/特報 ファミスタ'91

ベストプレープロ野球'90/ドラドラドラ

大迷路/ぎゅわんぶらあ自己中心派2

赤川次郎の幽霊列車/地獄 極楽丸

ジャンピンキッド/爆笑! 愛の劇場

ゴーストバスターズ2/クラックス

SDガンダム3

●大豊作! ファミコン2大攻略

ドラゴンボールZ

三國志II

●2大別冊付録で3大ゲームマシン完全制覇!

**トドメの76ページ別冊付録**

## スーパーファミコン Magazine Vol.4

特別企画 スーパーファミコン 総ゲームカタログ

攻略特集 スーパーマリオワールド

新作特報 パイロットウイングス

**64ページスペシャル別冊付録**

## ファミコン&ゲームボーイ

年末年始ゲームオールカタログ

'90年11月~'91年1月発売の新作

ファミコン58本+ゲームボーイ47本

全てのゲームがこれ1冊でわかる!







●戦闘システムにRPGタイプのコマンドバトルを採用。5VS5の複数戦闘(パーティプレイ)も可能になった。●ガンダム地上編、宇宙編、SD戦国伝、SD外伝の人気ワールドを10コづつ、全40のオリジナルストーリーの設定に合わせたシナリオマップで完全網羅。あの名場面も再現するぞ！●最終兵器コロニーレーザー砲が新登場。●MSキャラクターは全129種、さらに121名の有名パイロットも姿を見せる！

株式会社バンダイ
玩具第２事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

ファミリーコンピュータ™
FAMICOM FAMILY

# 油断大敵！第3弾は、そこまで来ている！

「スクランブル・ウォーズ」「カプセル戦記」、そしてま、まさかの第3弾「英雄戦記」が驚くべき進化を遂げてキミのもとへやって来る！ ノーマル、SD戦国伝、SDガンダム外伝と、3大ガンダムワールドをカバーする40のシナリオ上で、今度はどんな名勝負が生まれるのか!?



## SDガンダム ガチャポン戦士3
# 英雄戦記

ROMカセット
2M+64K S-RAM
¥6,800(予)[税抜き]
バッテリーバックアップ機能付き

**ガチャポン戦士3「英雄戦記」発売記念**

**オリジナルカレンダー**プレゼントキャンペーン実施!!
※詳しくは、後日雑誌等で発表します。

●表示価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税抜きになっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

「バンダイのおもちゃは、おもちゃ券で買えます」
◄このマークのお店でお求め下さい！

バンダイファミコンクラブ テレホンサービス
東京☎03-847-0026・0061
電話番号はよく確かめてネ！

製作・発売元／株式会社ユタカ
販売元／株式会社バンダイ
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ハンディサイズのゲームボーイ情報誌

# GAME BOY Magazine Vol.6

440円(税込)

## Sa・Ga2 攻略ハンドブック

これ1冊で全てがわかる!

## 注目ゲーム徹底攻略 アレサ

## 年末年始 35大新作完全紹介!

熱血硬派くにおくん／飛龍の拳外伝／コントラ／スパルタンX／チェイスH.Q.／プリプリ バブルボブル／グレムリン2／バブルゴースト／トリックル／戦国忍者くん／クラックス ライサンダー／ポン太とヒナ子の珍道中／ヘッドオン／突撃 ばれいしょんず／レジェンド アメリカ横断ウルトラクイズ／ハテナ?の大冒険／F-1スピリット／鬼ヶ島パチンコ店 バトルユニットZOETH／突撃!ポンコツタンク／FINAL REVERSE／銀河 ポケットスタジアム／スコットランドヤード／ウィザードリィ外伝／ネコジャラ物語 モンスターメーカー／ちびまる子ちゃん／鬼忍降魔録〜ONI ドルアーガの塔／詰碁パラダイス／ドラゴンテール

## 29日発売

ゲームボーイ専門誌

# GAME BOY Magazine

## 年末年始特大号



40ページ別冊付録

徳間書店

# どんどん

11月

＜発売＞株式会社徳間書店　＜編集・発行＞徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／栃窪宏男　●隠居兼編集人／山森尚　●編集長／山本直人　●副編集長／稲田正義　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭　＜編集＞●スタッフ／〔東京〕荒田茂樹・石塚宏治・岡部功子・風間尚仁・櫛谷和也・黒井敏典・佐藤善一・島田政幸・杉澤英樹・鈴木浩一・曽根丈詞・福嶋章和・福永寿・三浦昭彦・守屋貴章　〔仙台〕飯塚宝・佐藤和浩・佐藤佳人・千田誠行　●アシスタント／〔東京〕阿久根幸夫・池田栄一・市原和幸・岩井浩之・大野勝久・小澤繁夫・鬼頭弥生・佐藤水絵・首藤和仁・菅間紀夫・成田圭・根本強志・広井伸也・寶山浩史・松本智春・村田学・森博史・山本浩司　〔仙台〕石垣健二・岩井敏明・岩田一人・加藤潤一郎・草彅浩幸・五野上良法・鈴木裕・大学麻子・高橋祐子・福島純一・藤田真広・茂木修　＜制作総務＞●部長／佐瀬伸治　●スタッフ／上村治彦・五嶋美智子・永瀬祐子・湊博道　●アシスタント／〔東京〕及川美幸・兼久直樹・北沢真由美・佐藤晴美・島地純子　〔仙台〕高橋和子　＜デザイン＞●ＡＤ／片野厚子　●スタッフ／〔東京〕柳沼健　〔仙台〕鈴木徳房・鈴木佳子　●アシスタント／〔東京〕荒井智広・奥川奈津子・小松雅彦・佐藤基樹・宮下富雄　〔仙台〕伊藤正明　＜協力＞●校閲／笠原紀彦　●写真協力／河行勝美・浜野忠夫　●デザイン協力／㈲秋葉工房・㈲クリエイティブプレイ・㈱サイドブレーン・㈱デザイラ・西川典枝・プラネット・松尾康男・㈱マッシュアイランド・㈲ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／㈱創文新社・㈱エス・アイ・シー・㈱キンダイ・㈲クリエイティブプレイ・㈱ターゲット　●印刷／凸版印刷株式会社　＜表紙＞●イラスト／佐々木けい子　●デザイン／保坂一彦

●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は
☎03-459-1700
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は雑誌に書いてあることだけでゲームの解答やヒントについては答えていません。

## 必見！発売直前別冊付録

●「マリオ」大攻略&26タイトルのオールカタログ
# スーパーファミコンMagazine Vol.4
総ゲームカタログ／スーパーマリオワールド攻略ほか

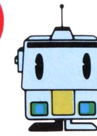
## これは便利！

●この1冊で全てがわかる！
# ファミコン&ゲームボーイ年末年始ゲームオールカタログ



## ゲーム別さくいん

# CONTENTS もくじ



1990
11月30日号
23
ファミリーコンピュータMagazine

## 緊急特報!!

# ウワサに決着!!『V』はSFCで登場!!

待ちに待ってた『ドラクエV』の情報をついにキャッチ!! なんと、スーパーファミコンで発売されることが判明!!

# DRAGON QUEST V
ドラゴンクエスト ファイブ



### メインキャラのイラストを入手!!

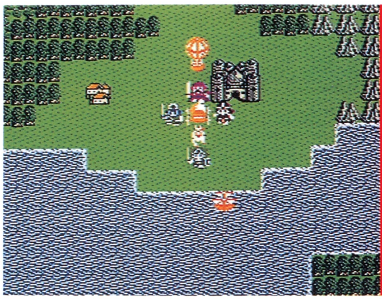
このイラストの青年こそ、『V』のメインキャラだ!! 名前も素性も、まだ一切が謎につつまれている状態だけれども、これまでのシリーズの勇者とはちょっと雰囲気が違うようだ。

**発売日未定 エニックス 価格未定**

| カセット | 未定 |
|---|---|
| バッテリーバックアップ | |
| ロールプレイング | |

# すでに開発は進行中!!

ついに姿を現した『ドラゴンクエストⅤ』。現時点でハッキリしている事実は次の2点だ。まずはハード。ファミコンでの発売になるのではないか? との噂もあったんだけれど、これはスーパーファミコンで発売されることが確定したぞ。制作スタッフは前4作と同じ。シナリオ・堀井雄二・モンスターデザイン・鳥山明・プログラム、チュンソフト、音楽・すぎやまこういちという、ファミコンRPG界最強のスタッフだ。まだまだ情報が少ない状態ではあるけれど、『Ⅴ』について、いろいろと予想をしてみることにしよう。



ドラゴンクエストⅣ

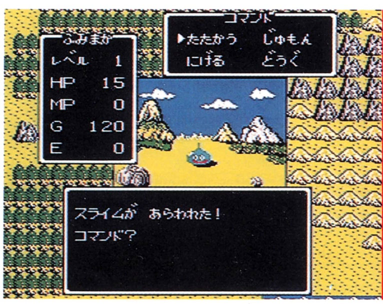
➡シリーズ最新作であると同時にファミコン版最終作となった『Ⅳ』

## どんなシナリオになるのだろう?

前作の『Ⅳ』は、『Ⅰ』、『Ⅱ』、『Ⅲ』と続いたロトの伝説3部作とはまったく別の世界でのお話だった。では『Ⅴ』はどうなるのだろうか? この疑問を解く手がかりは、今のところ右のイラストしかない。このイラストを見る限りでは、これまでのシリーズの勇者とはどこか雰囲気が違うみたいだ。手につえを持ち、身につけているのは鎧ではなく布の服にターバンにマント。どう考えても戦士タイプのキャラではないよね。さらに気になるのが、一緒に描かれている2匹の動物(モンスター?)。どう見ても敵キャラだとは思えない。この2点から予想してみると、この青年は魔法使いタイプのキャラで、しかも、モンスターを仲間にしたり操ったりすることのできる"マスター"といった存在ではないかと思えてくる。あくまで予想だけれどね。もしそうだとすれば、シナリオは今までよりもファンタジックなものになるのではないだろうか?

## SFCの機能でどこが変わるか?

スーパーファミコンで発売されるということで、シナリオやシステムはもちろんのこと、グラフィックや音楽も大幅にグレードアップされるのは当然のことだろう。フィールドやモンスターのグラフィックはグンと美しくなるだろうし、魔法を使ったときの効果も、画面のフラッシュとメッセージだけではなく、より視覚に訴えるものになるんじゃないかな。なにかと話題の拡大、縮小、回転機能もどういった使いかたがなされるのか楽しみだ。音楽に関しても、ハード自体の機能アップに伴って、より臨場感あふれるものになるに違いない。




ドラゴンクエスト

➡初代『ドラクエ』みたいに戦闘シーンに背景がついたりしてね

## 今から気になる発売日、価格?

スーパーファミコン本体を買うことができるかどうかもわからない現時点で、こんなことを考えるのは気の早すぎる話かもしれないけれど、やっぱり気になってしまうのが発売日と価格だ。『Ⅴ』の企画自体は『Ⅳ』が発売される以前の'89年10月には決まっていたらしいけれど、実際の発売日のほうはまだまだわからないといった状況だ。早くても来年の年末になってしまうのではないだろうか。グラフィックや音楽のグレードアップによってロムの容量は『Ⅳ』のときよりもさらに大きくなることが予想される。そうなると価格のほうもアップするのではないか? という心配も出てくる。しかし、安心してくれ。どうやら一万円は切ることになりそうだぞ。

## 不動の制作スタッフ

| | |
|---|---|
| シナリオ | 堀井雄二 |
| キャラクタデザイン | 鳥山明 |
| プログラム | チュンソフト |
| 音楽 | すぎやまこういち |

## 新情報が入り次第続々公開予定!!

# むかしむかしのSFチック時代劇RPG

## じゅうべえくえすと 超編時空物語 JUVEI QUEST



全国各地に起こる怪事件と謎に包まれた自分の出生の秘密を解き明かすために旅にでる少年剣士じゅうべえ。3人の仲間と11人の助っ人に旅先で出会い、魔界衆を征伐だ!! 『貝獣物語』のスタッフが自信を持ってお贈りするRPGの決定版!!





'91年1月4日発売予定
ナムコ　7800円 消費税別

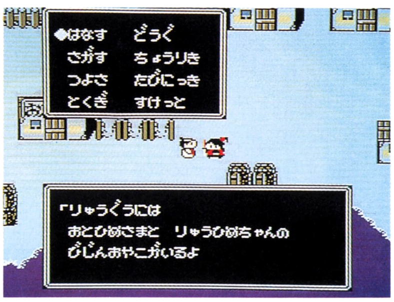
カセット 4M+64KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

## 3人の仲間を集めて魔界衆征伐へ

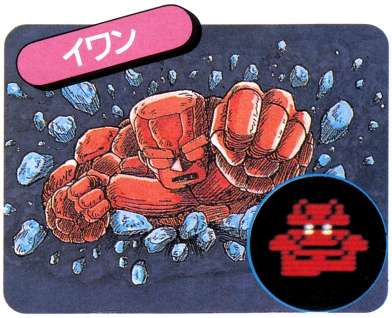
『じゅうべえくえすと』は戦国時代が舞台となっているんだけど、宇宙へ行ったり大陸に渡っていったりスケールのでっかいRPGだ。旅先で出会う3人の仲間や11人の助っ人といっしょに大冒険をくり広げるぞ。はたしてじゅうべえは世の中を乱す魔界衆を倒し、自分の出生の秘密を解き明かすことができるか。



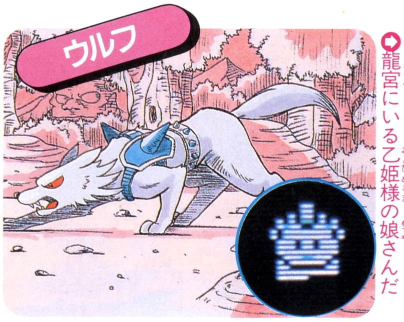

彼が主人公のじゅうべえだ!!



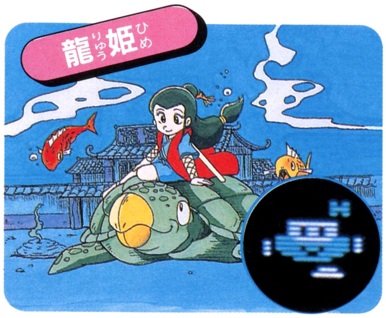

フィールド上を旅してまわる




岩の体をもった力持ちの仲間




別名"シロ"。犬だけど頼れる

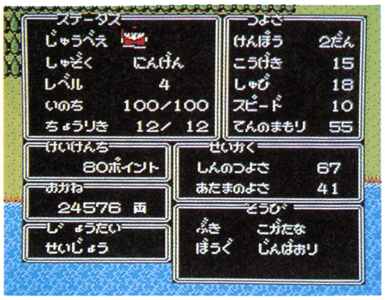



龍宮にいる乙姫様の娘さんだ

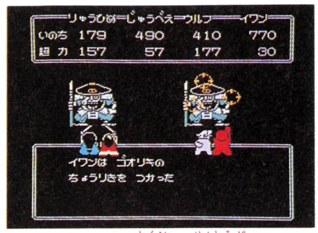
## ステータスの各用語を理解しよう

ステータス画面にはレベルや守備、状態といったおなじみの項目もあるが、見慣れない項目もある。そういったものを説明していこう。

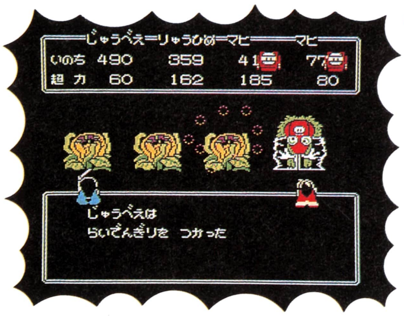
〝命〟や〝超力〟はそれぞれHP、MPのことだと思えばよい。〝剣法〟はじゅうべえだけに表示される。段数が上がるとさまざまな剣法が使え、複数の敵を攻撃できるようになったりする。〝天の守り〟は素早さを表し、値が高いほど敵から逃げやすくなったり、攻撃をかわしやすくなったりする。〝芯の強さ〟は敵に眠らされたりしたときの回復力を表す。〝頭の良さ〟は敵の特殊攻撃を回避する力を表す。



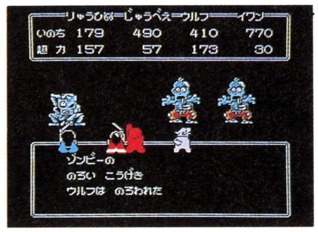

情報の詰まったステータス画面



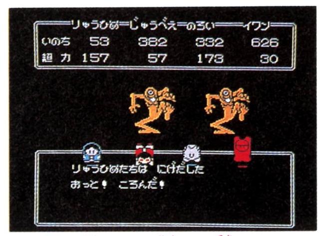

ステータスの各値は戦闘時のキャラクタの行動に大きく影響を及ぼす




剣法はじゅうべえのみ使える



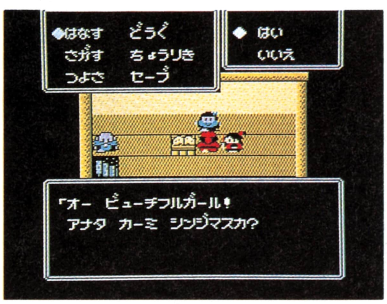

〝頭の良さ〟が低いと敵の特殊攻撃を受けて呪われてしまったりする



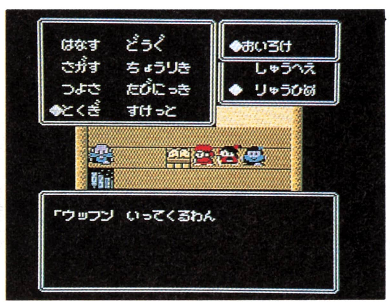

〝天の守り〟が低いと敵からうまく逃げることができなかったりする

## 仲間には特技がある

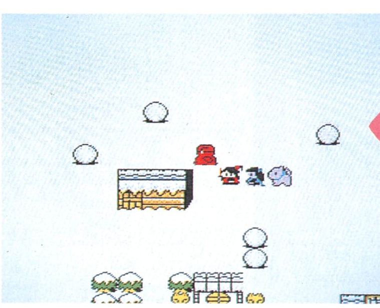
じゅうべえの仲間はそれぞれ特技を持っていて、さまざまな場面で活躍してくれる。龍姫は「おいろけ」を使って男たちから情報を聞きだす。ウルフは「ていさつ」で小さな穴に潜っていったり「スコープ」で近くに隠れた秘密を見つけだす。イワンは「だっしゅつ」でダンジョンから抜けだしたり「ちからもち」で障害物をどかすことができる。




男達は龍姫の魅力に口がゆるむ



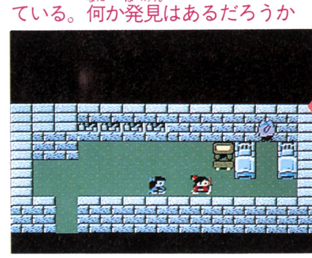

龍姫はお色気を使うのが特技



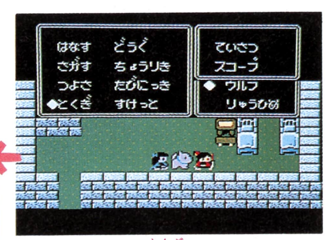
障害物なんてふっとばしちゃう




障害物がじゃまだ。イワンの特技「ちからもち」を使うことにしよう



壁に開いた小さな穴に潜って調べている。何か発見はあるだろうか



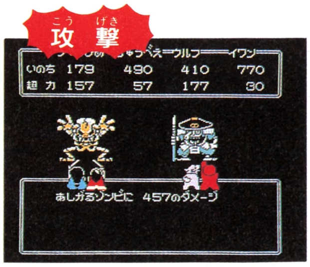

ウルフがもつ特技の1つ、「ていさつ」を使ってみよう

## 超力を有効に使え

超力というのはいわゆる魔法のこと。4人いるメンバー全員が使えるが、回復系や防御系の超力は龍姫が得意で、攻撃系の超力はウルフが得意といったようにメンバーそれぞれに役割があたえられている。協力が大切なのだ。

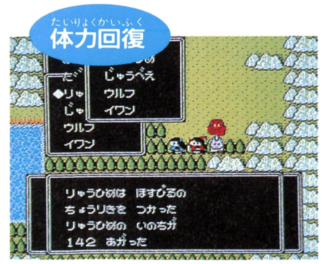


攻撃




イワンの超力による攻撃が敵にさく裂! 大きいダメージを与える

体力回復



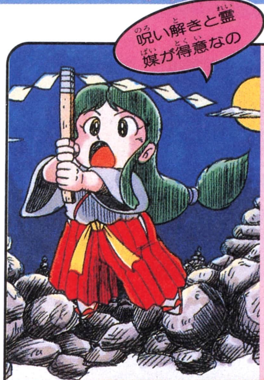

龍姫は回復・防御の超力を得意としている。お世話になります

# 困ったとき頼りになる助っ人たち

じゅうべえと行動を共にする仲間の他に、11人の助っ人がゲームに登場する。彼らとも、仲間と同様に物語が進むにつれて1人ずつ出会っていくことになる。ただ彼らは仲間とは違い直接戦闘に加わって戦ったりはしない。旅先で何か困ったことがあったりした場合に〝すけっと〟コマンドで呼び出し、解決してもらうという存在。1人欠けても旅が続行できなくなってしまう大切なヤツらだ。

## ミコちゃん

まだ修行中のイタコ。『オカルトン』というアイテムを持っていれば彼女に呪いを解いてもらえる。また、彼女はお墓と話をすることもできる。



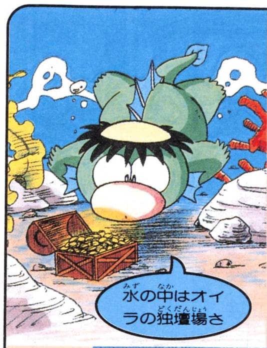




➡「れいばい」の能力を使ってお墓と話し、情報を得ている

## さばのすけ

彼は元は人間だったが魔界衆によって半魚人にされてしまった。水辺で呼び出すことができ、水中に潜って水面下の様子を調べてもらうことができる。







➡水面下の様子を知りたいときはさばのすけに頼むのが正解

## じろきち

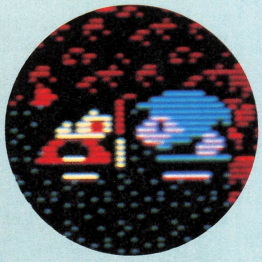
彼は変装が得意。初めて訪れた町や城から宝や秘密を捜しだしてくる。ただし他の人や動物がいると呼び出せないし、変装中の彼に会うのを忘れたりしても呼び出せなくなる。宝箱のワナはずしだってできるんだ。







⇧最初じろきちは牢屋に捕まっていたんだ



⇧彼がかの怪盗じろきち。スパイ活動なら彼の独壇場



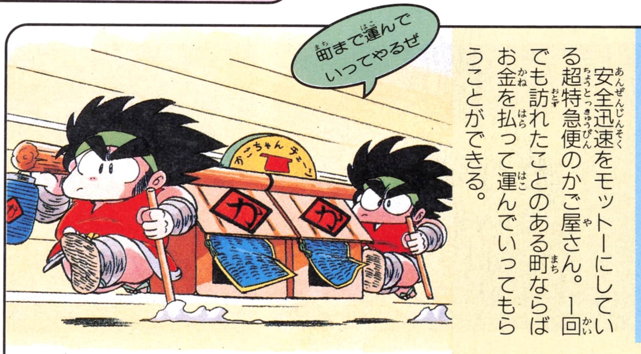

⇧犬に化けてしまうとは…

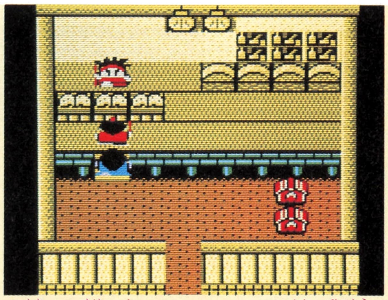



⇩えっ!犬がしゃべってる

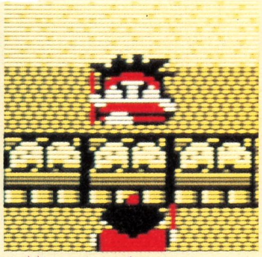
## カゴちゃん

安全迅速をモットーにしている超特急便のかご屋さん。1回でも訪れたことのある町ならばお金を払って運んでいってもらうことができる。



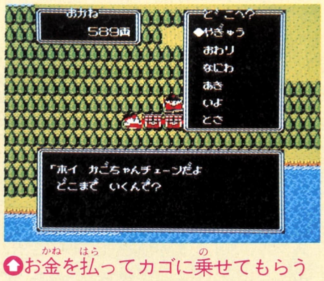
⇧彼らに助っ人してもらうにはお金が必要だ



⇧彼らがかご屋のカゴちゃんで〜す。役に立つヤツなのだ

⇩今までに立ち寄った町ならＯＫさ



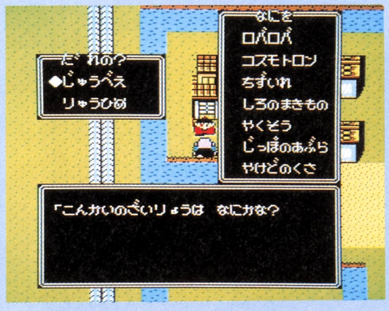



⇧お金を払ってカゴに乗せてもらう

## 源内

蘭学を学んだ発明家だそうで、彼に頼めば特定のアイテム同士をかけ合わせて別のアイテムに作り変えてもらうことができる。

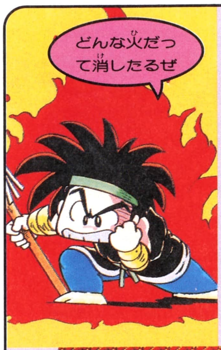



➡道具を他の道具に変えてもらおう

## サブ

冒険中、火が燃えていて先に進めないときは日本一の火消し職人の彼におまかせ。火の前で呼び出せば列の先頭に立って火を消してくれる。



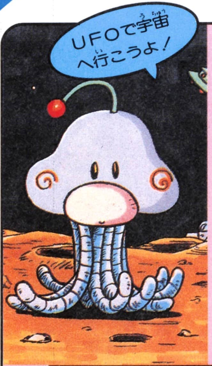


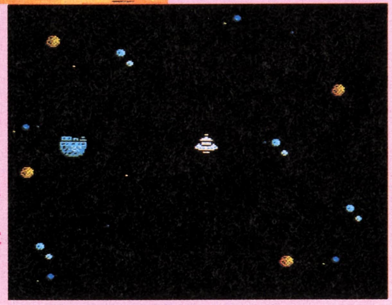


➡サブに頼んで火を消してもらう

## タコリアン

なんと宇宙人の彼も立派な助っ人の1人(!?)だ。彼を呼ぶとUFOに乗せてもらうことができ、そのまま宇宙の、ある場所まで連れていってくれる。

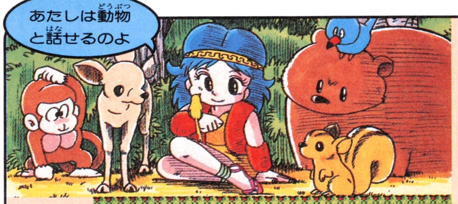


➡UFOに乗って宇宙を移動する

## 三日月

彼女の能力は動物と話をすること。彼女に頼み、話をしてもらうことによって、じゅうべえは動物から情報を入手することができるようになる。彼女を呼ぶときはウルフが彼女の許まで伝令に走ってくれるのだ。



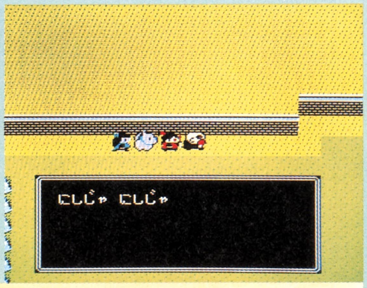


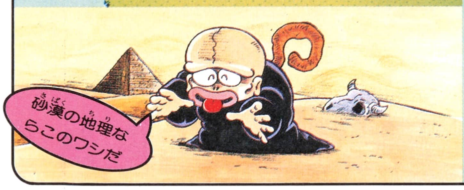


➡三日月に頼んで動物から情報を得るのだって必要なんだ

## 日照坊

彼もかつては砂漠の王で、女性達にモテモテだったのだが、現在は落ちぶれてしまって目もあてられない。しかし、じゅうべえがあるアイテムを使うことによって再び元気になり、砂漠の道案内人になってくれる。

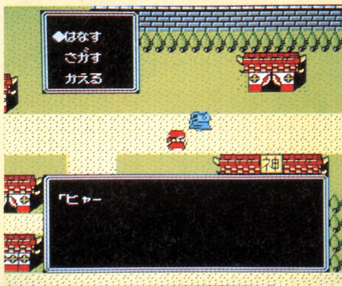


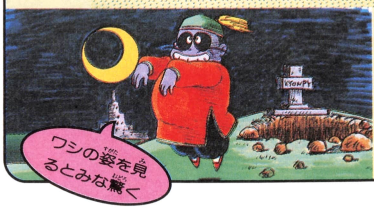

➡砂漠では日照坊に頼んで道案内をしてもらうことになる

## キョンピー

大陸にある「ジャンパイ」という町の実力者で強い正義感の持ち主だったのだが、それ故に魔物にとっては邪魔な存在。じゅうべえの助っ人になったとたんに襲われ、命を失ってしまうことに。しかし死後も幽霊となってしっかりとじゅうべえの協力をする。




➡幽霊となってしまった彼にできるのは人を驚かせること!?




## ゲンピー

キョンピーの一人息子。魔物によって殺された父親のかたきを討つために、彼もまたじゅうべえの助っ人になってくれる。彼は勉強好きの少年学者なので読むことのできない文字があった場合、彼に頼むことにしよう。解読して内容をじゅうべえに教えてくれる。



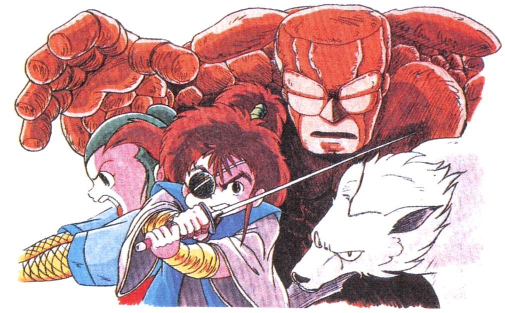


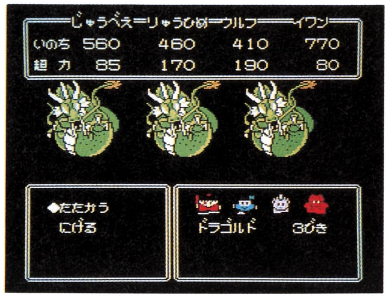


➡ゲンピーならどんな難しい文字だって解読してしまうぞ

# じゅうべえの旅は全十章におよぶ

『じゅうべえくえすと』は全部で十章から成りたっていて、各章で起こる事件を1つ1つ解決していきながら話を進めていくようになっている。今回は第八章までのあらすじをお話しするので、どういった感じでゲームが進行していくのかを知って、ソフトの発売を心待ちにしてほしい。

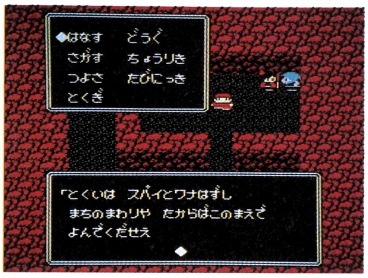




手強いヤツらが行く手をふさぐ

## 第一章

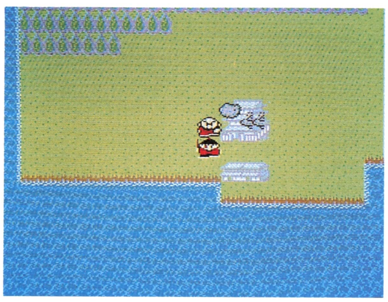
柳生の里を旅立ったじゅうべえは尾張の町の奉行所の地下牢で怪盗じろきちと出会う。彼を助けだすと彼はじゅうべえの助っ人になってくれる。その後、からくり城に向かい、魔界衆の一番手"デビルクローン"と戦い尾張入道という男を助ける。彼からはさまざまな情報を聞くことができる。

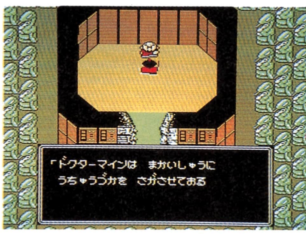


奉行所の地下牢でじろきちを助けだす



お稲荷さんも情報提供者の一人だ

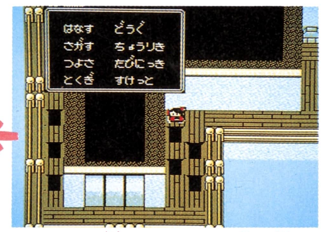

からくり城が崩れ落ちていく…



ドクターマインとは魔界衆のボスで、それに関する情報を受け取る



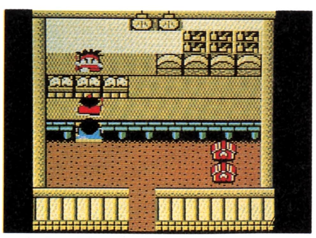
彼はデビルクローンに捕らわれていた尾張入道なのだ



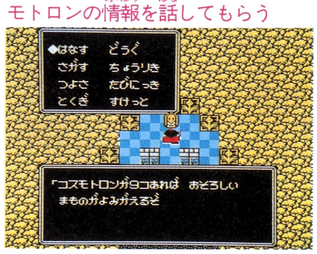
からくり城はトラップの嵐。思うように先に進むことができない

## 第二章

魔界衆に襲われた龍宮を救うのがこの章での目的。伊予の町でまずはつちのこ大明神を助けだそう。その後土佐でさばのすけに助っ人になってもらい龍宮に向かう。魔界衆に支配された龍宮で"うつ坊主"を倒して龍姫を救い出せ。龍姫は最初の仲間となる。


安芸の町に行けばカゴちゃんを助っ人に加えることができる

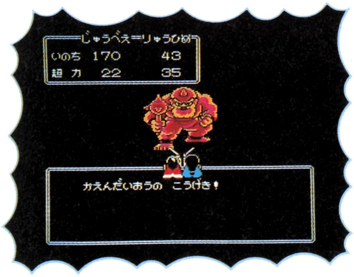

ここは土佐の近く。海の上に見える龍の頭が海底要塞シードラゴンだ



つちのこ大明神を助けだしてコスモトロンの情報を話してもらう

## 第三章

異人の町でじゅうべえは源内を助っ人に雇う。そして薩摩の町で火消しのサブも助っ人に加えた後、りゅう球の町へ行く。りゅう球の町には火炎山があり"火炎大王"と戦うことになる。この後、オロ島に向かったじゅうべえは2番目の仲間のウルフに出会う。



龍姫と力を合わせ火炎大王を倒せ

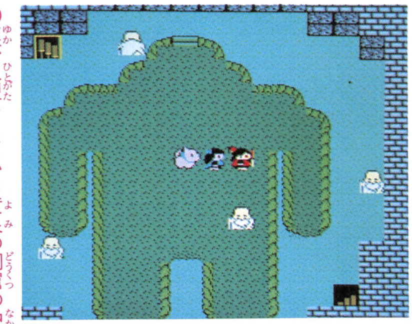

ここが火炎山だ。今、じゅうべえは火炎山の頂上に立っている



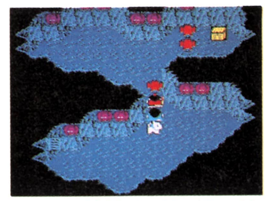
火消し職人のサブがじゅうべえの助っ人に加わったぞ

## 第四章

暗闇城内の"ムササビ太夫"を倒して牢屋に捕らわれている男たちを助け出すのが最初の目的。その後、黄泉の洞窟で出会うタコリアンを助っ人に加え、隠れ湯で三日月も助っ人にする。そうしたら次は長門の町を目指そう。



床が人型をしている黄泉の洞窟の中



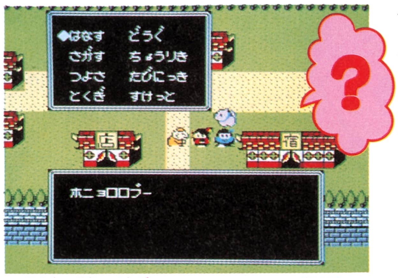
ここは暗闇城の中。目の前に宝箱があるのにコウモリ達がじゃまをする




宇宙人のタコリアンまで助っ人にしてしまった。これでUFOに乗せてもらえるぞ

## 第五章

舞台は大陸に移る。異国なので話が通じないが白ウサギ大明神でゲンピーから話ができるようになる機械を受け取る。ジャンパイの町でキョンピーと出会い彼を助っ人にするが彼は魔物に殺されてしまう。魔物は"ラオチュー"の手下で、ラオチューを倒して父のかたきを討つためにゲンピーも助っ人となる。



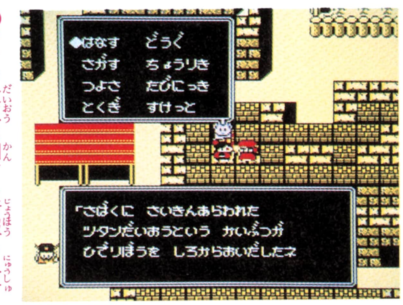

異国の人の言葉はわからないから大変



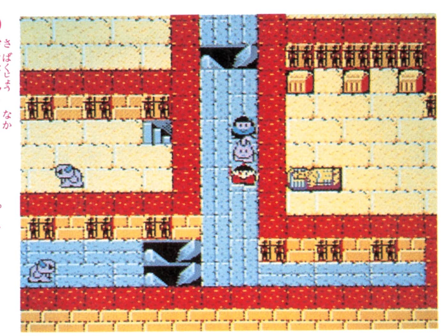

ゲンピーの正義感の強さは父親似

## 第六章

モンゴレンの町で日照坊の情報を得る。日照坊は以前、砂漠の城の王様だったが"ツタン大王"に乗っ取られ、今は落ちぶれてしまっているという。しかし、ツタン大王を倒すためには日照坊の協力が必要。ある道具をあげて日照坊を元気にしてあげたら、ツタン大王の待つ飢餓城へ。



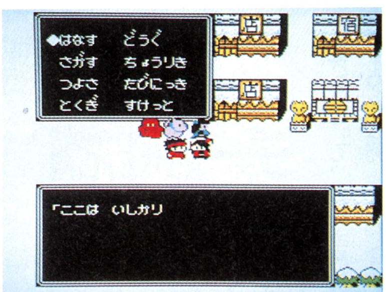

ツタン大王に関する情報を入手



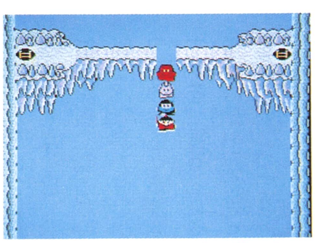
砂漠城の中はトラップだらけ

## 第七章

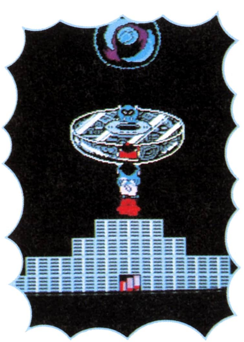
最果ての洞窟で最後の仲間のイワンと出会う。イワンを仲間にした後、石狩の町で妖精に関する情報を入手する。まりもの里では春の妖精のチヌップが身動きがとれずにいるので助けだしてあげよう。その後、氷結城で妖精を助けて"ダルマ大使"と戦う。




一面真っ白の雪の世界が広がる



氷の橋が折れちゃったよ〜



氷結城のボスのダルマ大使だ

## 第八章

函館の渡しからリンゴ村に向かおう。リンゴ村では、修行中のイタコのミコちゃんがいたこ村にいる、という情報をもらう。いたこ村はゾンビだらけだ。ゾンビに化けていたミコちゃんを見つけて助っ人にした後、村人をゾンビにしている呪い城に向かう。




いたこ村ではいたるところにゾンビが…




ミコちゃん見っけ。彼女はゾンビに化けて村のどこかにいる



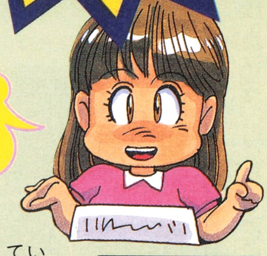
コスモトロンはわたさん

続報!!

## 今回は守備面の個人データを公開!!

# ファミスタ'91





『ファミスタ'91』情報も4回め。今回は、守備に関する個人データを、表と図にまとめてみることにしたわよ!!

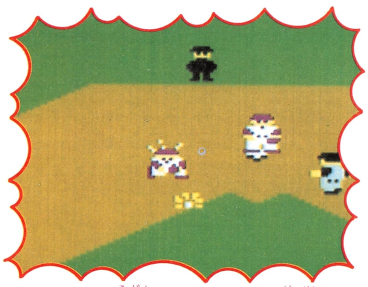
12月21日発売予定

ナムコ　4900円　消費税別

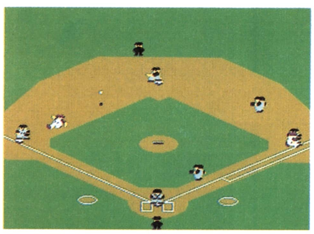
| カセット | 1M+1M |
|---|---|
| パスワード | |
| 野球 | |

## 守備面の個人データについてもう1度復習

前号に続いて、各選手の個人データを公開していくことにしよう。今回は『91』で初めて採用された、守備面の個人データについて見ていくことにするぞ。この守備面の個人データについては本誌№21でも紹介ずみだけれども、復習ってことで、もう1回説明してしまおう。



エラーも個人データによって発生する

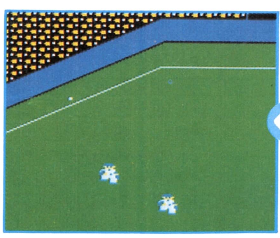


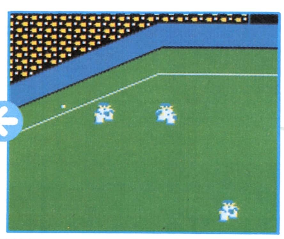
これらの選手、1人1人に個性があるっていうんだからスゴイよね

## 「守備力」も「肩」も能力は4段階ある

守備面の個人データには、守備力と肩の2種類があり、どちらもA、B、C、Dの4つの段階で能力が設定されている。守備力は足の速さとエラーの発生する確率に関係している。要するに守備力Aの選手は最も足が速くてエラーもしにくいってことになる。Aの選手とDの選手とでは足の速さが1・4倍も違うのだ。肩は、投げた球のスピードに関係している。Aよりも速いSの選手（Mチームの**さんちこ**ただ1人）とDの選手とでは1・3倍、スピードが違う。

やっぱり、外野手の足の速さと肩の強さが重要になってくるだろうな



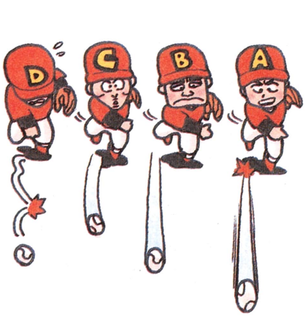




例えば、同時に2人の選手が画面内にいるようにして、競走させてみると、こんなにも差がついてしまうことがあるのだ!!



もちろん、足が速いほうがいいに決まってる。当然だよね



ボールが速ければランナーを刺せる確率が上がるのは当然だね

## 投手の能力は一定

打撃成績の場合と同じように、投手については守備力も肩も、全員同じCに設定されている。そのため、次ページ以降の表では省いてあるぞ。ちなみに、投手よりも守備のヘタな（?）野手も結構いるなんか、笑えるね。

# 14球団の総合的な守備力を研究してみる

ただ単にAだのBだのという記号ばかり載せるのも面白くないので、今回は2つのデータを基に、先発オーダー守備能力図というものを作ってみた。守備力=足の速さ=守備範囲ということで、円が大きいほど守備力が高いことになっているけど、見た目ほどの差は実際にはないということを断っておこう。肩については、色の違いで表してある。Sだけは特別な色で表示。

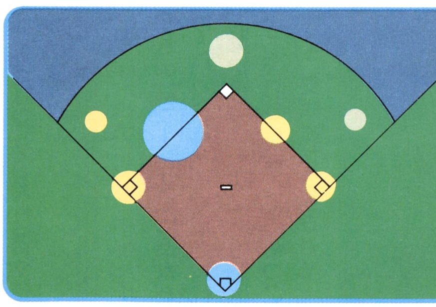
**守備力**
円が大きいほど守備力が高い
A B C D

**肩**
色の違いが肩の強さを表す
A B C D

## ガイアンツ

このチームにしては大したことない、というのが第一印象だ。センターの**くろます**をはじめとして、外野の守備力の低さ、肩の弱さは情けなくなるくらいにひどい。

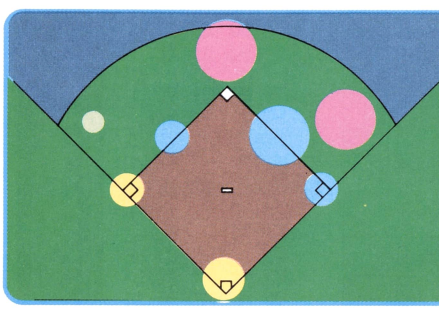
| 打順 | 守備位置 | 選手名 | 守備力 | 肩 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 二 | おおがた | C | C |
| 2 | 遊 | かわいい | A | B |
| 3 | 中 | くろます | C | D |
| 4 | 左 | はり | D | C |
| 5 | 右 | よしむり | D | D |
| 6 | 三 | おかだき | C | C |
| 7 | 一 | こめだ | C | C |
| 8 | 捕 | むらら | C | B |
| 代 | 右 | いもうえ | C | B |
| 代 | 右 | ぶうん | C | B |
| 代 | 中 | にしおば | B | B |
| 代 | 二 | しのつた | B | D |


先発オーダー守備能力図

## ライオネルズ

チームの名に恥じない力をもっている。守備力、肩ともにAの選手が外野に2人もいるのがすごい。**ですとれ**については、ちょっと…、って感じもするけどね。

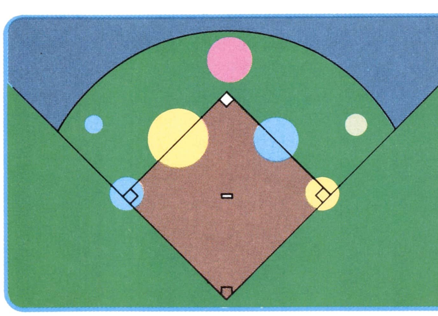
| 打順 | 守備位置 | 選手名 | 守備力 | 肩 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 二 | つち | A | B |
| 2 | 右 | ひらよ | A | A |
| 3 | 中 | あきかわ | A | A |
| 4 | 一 | きよすく | C | B |
| 5 | 左 | ですとれ | D | D |
| 6 | 三 | いしけり | C | C |
| 7 | 捕 | いこう | B | C |
| 8 | 遊 | てなべ | C | B |
| 代 | 一 | もりもり | D | C |
| 代 | 左 | よしはけ | B | C |
| 代 | 左 | はちばな | D | C |
| 代 | 二 | となりの | B | C |


先発オーダー守備能力図

## ドラサンズ

内野の守備は堅いほうだが、外野が少しばかり頼りないような気がする。キャッチャーの**なかむり**の肩がAなのも見逃せない。ガイアンツの場合とは別の意味で意外である。

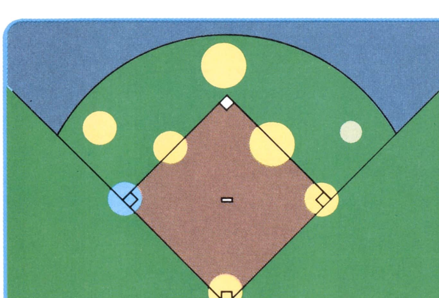
| 打順 | 守備位置 | 選手名 | 守備力 | 肩 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 遊 | たつまき | A | C |
| 2 | 中 | ぴつころ | B | A |
| 3 | 三 | う　お | C | B |
| 4 | 一 | おみあい | C | C |
| 5 | 二 | ばんすろ | B | B |
| 6 | 左 | はいほう | D | B |
| 7 | 右 | かわまま | D | D |
| 8 | 捕 | なかむり | C | A |
| 代 | 二 | にむやお | C | C |
| 代 | 捕 | やまんなか | C | C |
| 代 | 中 | お　ほ | C | C |
| 代 | 右 | さいとと | D | D |


先発オーダー守備能力図

## バッカルーズ

ライトの**ぶらいと**以外は、とび抜けて悪い選手はいないのだが、守備力、肩ともにAの選手が1人もいないのが気にかかる。全体的に見て、守備の弱いチームと言えよう。

| 打順 | 守備位置 | 選手名 | 守備力 | 肩 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 二 | おおいい | B | C |
| 2 | 左 | あらり | C | C |
| 3 | 右 | ぶらいと | D | D |
| 4 | 一 | とれいらあ | C | C |
| 5 | 中 | すすき | B | C |
| 6 | 三 | かねむり | C | B |
| 7 | 捕 | みつあま | C | C |
| 8 | 遊 | あだて | C | C |
| 代 | 三 | いしいし | D | C |
| 代 | 右 | むらたみ | D | B |
| 代 | 左 | かとまさ | D | C |
| 代 | 遊 | よねだき | C | C |

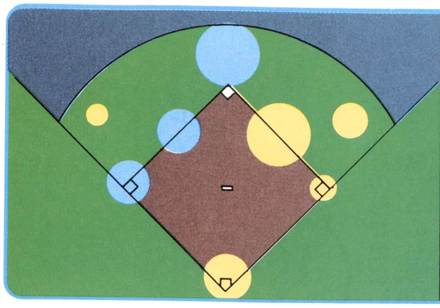

先発オーダー守備能力図

## カーズ

最も守備範囲の広いセンターに守備力Aのながひまがいるのが心強い。ファーストのこばやを除けば、内野手全体の守備力もなかなかのもの。肩の力は、平均がとれている。

| 打順 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 代 | 代 | 代 | 代 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 守備位置 | 遊 | 二 | 一 | 左 | 右 | 中 | 三 | 捕 | 右 | 中 | 一 | 三 |
| 選手名 | のむり | しゃうだ | こばや | あれち | にすだ | ながひま | やまさひ | たつかや | やんだ | たかだわ | おさまい | みずあみ |
| 守備力 | B | A | D | D | C | A | B | B | C | B | D | C |
| 肩 | B | C | C | C | C | B | B | C | D | B | D | B |

先発オーダー守備能力図

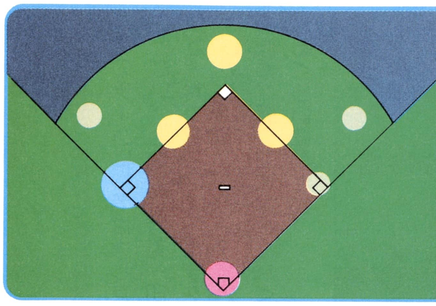


## ブラボーズ

先発オーダー中、守備力がBなのはサードのまつななだけという状態。その反面、代打陣に守備力Bの選手が3人いる。打撃成績とにらめっこして、交代させるべきかも…。

| 打順 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 代 | 代 | 代 | 代 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 守備位置 | 三 | 二 | 左 | 右 | 中 | 一 | 遊 | 捕 | 中 | 中 | 中 | 捕 |
| 選手名 | まつなな | やまこえ | もんた | いしみえ | ふざい | ぶうまん | こがあ | なかのしま | もとみし | やまもち | くまによ | ふじだ |
| 守備力 | B | C | D | D | C | D | C | C | B | B | B | C |
| 肩 | B | C | D | D | C | D | C | A | C | B | C | C |

先発オーダー守備能力図

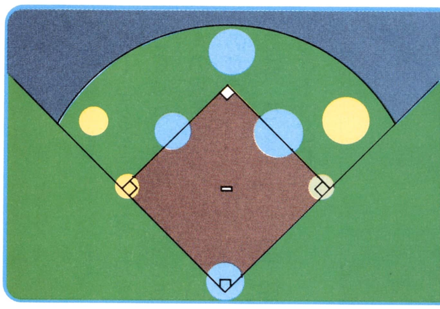


## ホイールズ

守備力がAの選手こそいないが、外野に守備力Bの選手が2人いるのは頼もしい。左の図を見たかぎりでは、サード、レフト方向の守備にやや不安があるようだ。

| 打順 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 代 | 代 | 代 | 代 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 守備位置 | 右 | 遊 | 中 | 一 | 左 | 二 | 三 | 捕 | 一 | 左 | 左 | 捕 |
| 選手名 | よこまち | たかはぴ | やまだき | まいなあ | ぱちよろ | ゆたきや | ゆみず | たにちげ | やしろ | ひろかじ | みやあと | いちかか |
| 守備力 | B | C | B | D | D | B | D | C | D | D | C | C |
| 肩 | C | B | B | D | C | B | C | B | D | C | B | C |

先発オーダー守備能力図

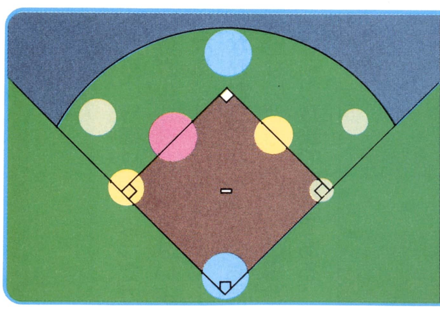


## ファイヤーズ

注目したいのがショートのこゆき。両方ともAという選手は数えるほどしかいないので、守備力B、肩Aは立派。外野の3人のうち2人の肩がDなのが、ちょっと心配だ。

| 打順 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 代 | 代 | 代 | 代 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 守備位置 | 遊 | 中 | 左 | 右 | 一 | 三 | 二 | 捕 | 一 | 中 | 中 | 一 |
| 選手名 | こゆき | しまのぶ | ぶるわ | うぃんたぁ | にいじま | ふろや | こがあ | ためら | へるしい | しまたま | すすき | ふじお |
| 守備力 | B | B | C | D | D | C | C | B | D | B | B | D |
| 肩 | A | B | D | D | D | C | C | B | C | C | B | D |

先発オーダー守備能力図

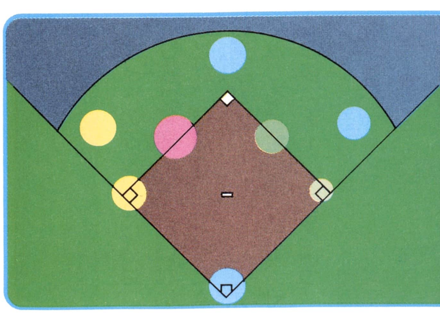


## スパローズ

守備力は、ほとんどの選手がC。Aの選手が1人、Bの選手が3人と、肩に関してはかなりいいほうだ。どちらにもDの選手がほとんどいないのが興味深い点だ。

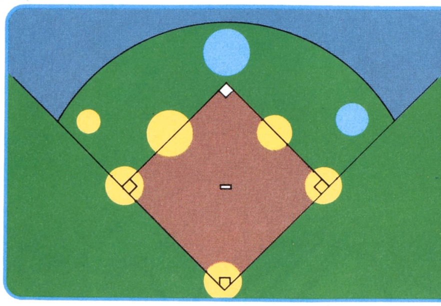
| 打順 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 代 | 代 | 代 | 代 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 守備位置 | 二 | 中 | 遊 | 右 | 一 | 左 | 三 | 捕 | 右 | 一 | 左 | 中 |
| 選手名 | いいで | やだな | いけいけ | ひぽさわ | すぎおら | あらり | すまま | ふるだ | はたた | やえがせ | となりの | くりあま |
| 守備力 | C | C | B | C | D | C | C | C | D | D | C | B |
| 肩 | C | B | A | B | D | C | C | B | C | D | C | C |

先発オーダー守備能力図



## ホーネッツ

守備力、肩ともにAの選手が1人もいない。そのかわりと言ってはなんだが、先発オーダー中、**ききかわ**を除いてはDの選手はいない。妙に平均的なチームと言えるだろう。

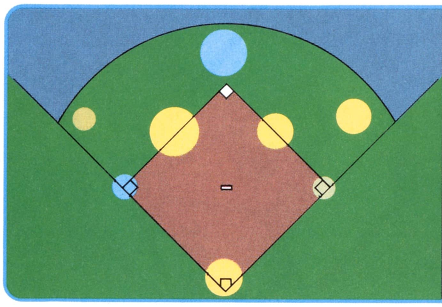


先発オーダー守備能力図

| 打順 | 守備位置 | 選手名 | 守備力 | 肩 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 中 | ささい | B | B |
| 2 | 二 | ゆかにたに | C | C |
| 3 | 左 | ききかわ | D | C |
| 4 | 三 | ばなな | C | C |
| 5 | 右 | やまもも | C | B |
| 6 | 一 | ふじひろ | C | C |
| 7 | 遊 | こがあ | B | C |
| 8 | 捕 | うつだ | C | C |
| 代 | 左 | ひろなか | D | C |
| 代 | 左 | たかうなぎ | D | D |
| 代 | 一 | わたい | D | C |
| 代 | 捕 | よちなか | D | C |

## タイタンズ

このチームにもAの選手が1人もいない。センターの**おおによ**が守備力、肩ともにBなのが、唯一の救いといってもいいほどだ。やはり、守備のチームではないって感じ。

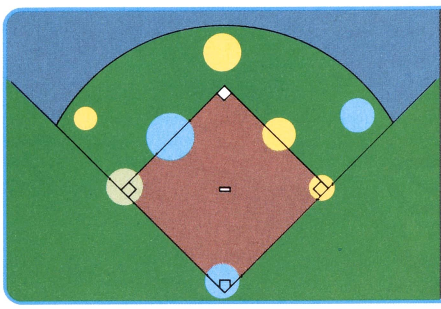


先発オーダー守備能力図

| 打順 | 守備位置 | 選手名 | 守備力 | 肩 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 中 | おおによ | B | B |
| 2 | 遊 | わあだ | B | C |
| 3 | 右 | あゆみ | C | C |
| 4 | 二 | おかげ | C | C |
| 5 | 一 | ぱりす | D | D |
| 6 | 左 | やお | D | D |
| 7 | 三 | やき | D | B |
| 8 | 捕 | きと | C | C |
| 代 | 中 | なたの | C | C |
| 代 | 左 | かなまり | D | D |
| 代 | 遊 | やまわり | C | C |
| 代 | 右 | かねつこ | C | C |

## オリエンツ

よく言えば平均的。悪く言えば、とび抜けた選手がいないって感じだ。外野手3人の守備力の低さが、いやでも目につく。特に、センターの**にしむり**のダブルCが問題だ。

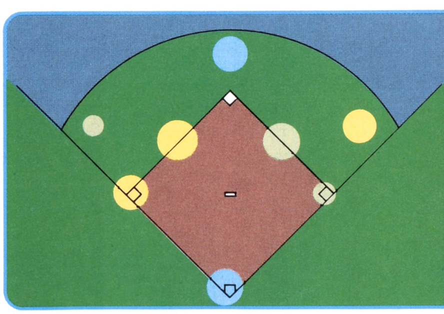


先発オーダー守備能力図

| 打順 | 守備位置 | 選手名 | 守備力 | 肩 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 中 | にしむり | C | C |
| 2 | 遊 | さとけん | B | B |
| 3 | 右 | あいほう | C | B |
| 4 | 一 | らんぼう | D | C |
| 5 | 三 | はつひだ | C | D |
| 6 | 二 | かみかみ | C | C |
| 7 | 左 | やまひた | D | C |
| 8 | 捕 | ふくだわ | C | B |
| 代 | 遊 | よしひほ | D | C |
| 代 | 右 | やこた | B | C |
| 代 | 二 | ほりほり | C | C |
| 代 | 捕 | あおやき | D | C |

## ナムコスターズ

Aが0、Bが3人、その他はCとDばかり。おせじにもいいとは言えない。走力では14球団一を誇るはずの**ぴの**の守備力がCなのは、よく考えてみるとヘンな話である。

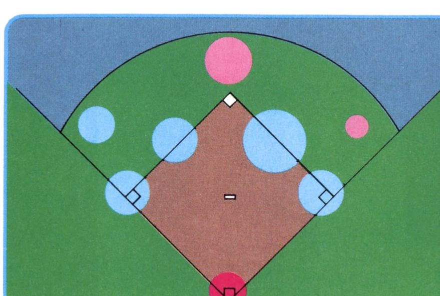


先発オーダー守備能力図

| 打順 | 守備位置 | 選手名 | 守備力 | 肩 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 中 | ぴの | C | B |
| 2 | 遊 | まつぴい | C | C |
| 3 | 一 | さんどら | D | D |
| 4 | 三 | ぱつく | C | C |
| 5 | 捕 | たろすけ | C | B |
| 6 | 左 | ぎやんく | D | D |
| 7 | 右 | かげきよ | C | C |
| 8 | 二 | ぎる | C | D |
| 代 | 二 | わぎやん | C | D |
| 代 | 左 | わにわに | D | D |
| 代 | 右 | ぱこ | B | C |
| 代 | 左 | あぽろん | D | C |

## メジャーリーガーズ

**さんちこ**の肩に注目していただきたい。14球団中、彼だけがSなのである。彼を除いてみても、AとBの選手がゾロゾロいる。守備に関しても恐ろしいチームである。



先発オーダー守備能力図

| 打順 | 守備位置 | 選手名 | 守備力 | 肩 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 中 | りつきい | B | A |
| 2 | 二 | さんど | A | B |
| 3 | 一 | くらく | B | B |
| 4 | 右 | かんせい | D | A |
| 5 | 左 | みつける | C | B |
| 6 | 遊 | りぷりん | B | B |
| 7 | 三 | ぼつくす | B | B |
| 8 | 捕 | さんちこ | C | S |
| 代 | 一 | おひるだ | C | C |
| 代 | 中 | ぽけつと | B | A |
| 代 | 右 | どうぞ | C | B |
| 代 | 中 | じゆにあ | A | A |

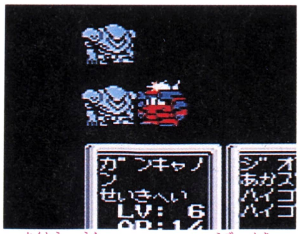
# より詳しい戦闘方法、3つのMAPを公開！



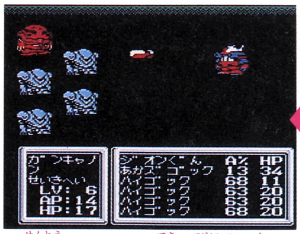
## SDガンダム ガチャポン戦士3 英雄戦記

**SDガンダムワールドが大集合のシミュレーション「英雄戦記」の戦闘システムを細かく紹介。さらに3つのMAPも大公開！**

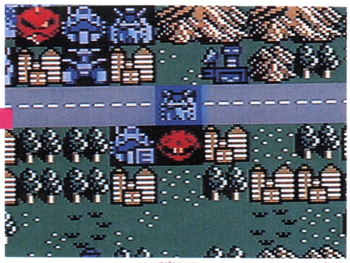
12月22日発売予定
バンダイ　6800円　消費税別
カセット　2M＋64KRAM
バッテリーバックアップ
シミュレーション



格闘を選ぶとアニメで動く時の武器のグラフィックも変化する



戦闘シーンでは敵のＭＳに向かってアニメする。命中するか？



フィールドではＭＳをこのように表示

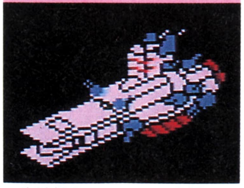
## ユニットは全部で129体！

「英雄戦記」では、全40のシナリオで129体のユニットが活躍。各シナリオの時代設定に合わせて、ジオンやティターンズ、ネオジオンなどで使用されたMSが登場する。各ユニットが搭載する武器も戦闘シーンのアニメーションで再現されているぞ。

### 4つに分類

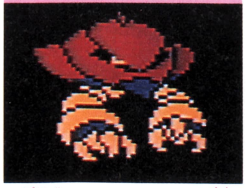
ユニットの種類はガンダムなど試作型MS、普通のMS、MA、艦船の4つ。高価なMSほど性能が高い。シナリオの設定で登場しないMSも…。

**艦船**



巡洋艦サラミス。搭載できるMSは3体まで

**ＭＡ**



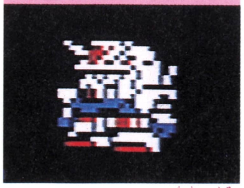
ＭＳＮ-07、グラブロ。間接攻撃も可能なＭＡだ

**ＭＳ**



ＭＳ-06F、ザク。ガンガン生産できる普通のＭＳ

**試作型MS**



RX-78、ガンダム、最も古い主役ＭＳだ

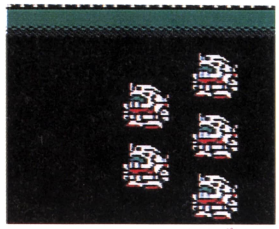
## 集団での戦闘を見てみよう

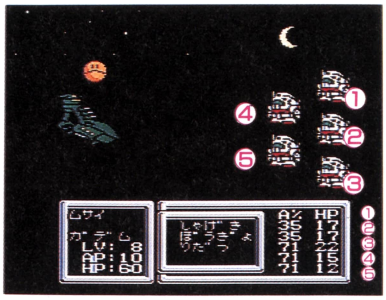
「英雄戦記」では、各ユニットは艦船や一部を除き5体のMSで構成されている。戦闘が始まると、全部で10体のMSが入り乱れる。前作と異なりアクションの要素はなく、自分の采配が全てを決める。

それでは、集団での戦闘シーンの流れを見てみよう。

### データを確認

戦闘で忘れてはいけないのが自軍と敵MSのデータの確認。1つのユニットに最大5体のデータが並ぶので間違えないように注意しよう。

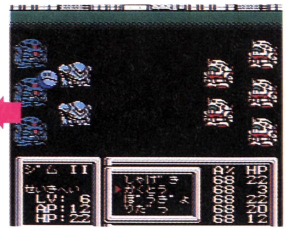





⇧⇧MSのデータは画面右下に上から番号順に並ぶ

### 弱いヤツをたたく

戦闘では、HPの残りが少ないMSからコマンドを入力する。ここで注意したいのが、格闘コマンドの使い方。格闘のコマンドは敵MSが生き残っていた場合、反撃をくらうが、敵を撃破した場合、もう一度他のMSを攻撃できる。弱っている敵MSをたたけ！

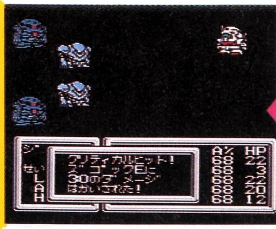


⇧敵のデータをチェック！ ここで自機の攻撃力も計算しよう



⇧トツゲキ！ 弱っているヤツにトドメをさしてやるのだ

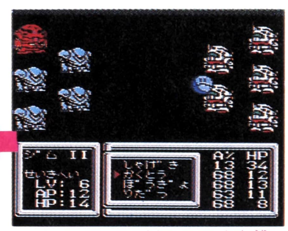
MSを撃破！



⇧敵を破壊。もう一度攻撃できる。次は射撃で敵を痛めよう

## レベルアップで命中率が変わる

各MSには、それぞれパイロットが乗りこむ。同じMSでも、パイロットの腕の違いで弾の命中率やすばやさが変わる。パイロットのレベルはゲームを始める時に設定。途中で変更できない。



⇧敵のレベルが高いと、命中率も低い。とりあえずやってみる

ハズレ！

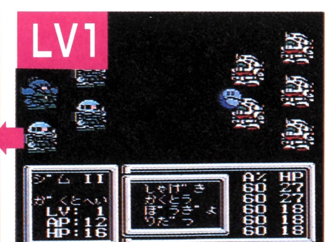


⇧この直後に敵の反撃が…

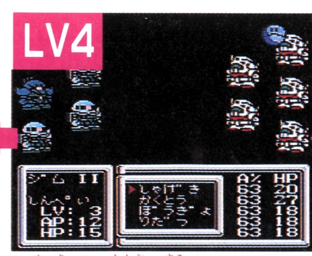
### レベルの見方

レベルに応じて左の表のようにパイロットの表示が変化。最高レベルの20は2人だけ？

| レベル | キャラ |
|---|---|
| 20 | アムロ、シャア |
| 10 | ベテラン |
| 6 | 正規兵 |
| 4 | 新兵 |
| 1 | 学徒兵 |



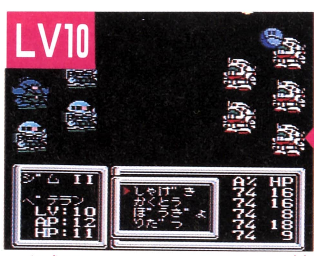

⇧正規兵VS学徒兵。これでは敵に竹やりを投げているようなもの？




⇧正規兵VS新兵。少しはマシになったけど…。ユニット2つなら勝てる



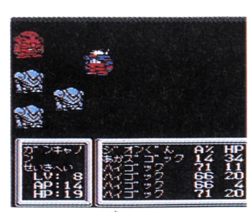

⇧正規兵VS正規兵。イーブンの状態。勝負はMSの性能と腕だ！




⇧正規兵VSベテラン。こうなると立場は逆転。カモネギをいただけ

### HPは増えない

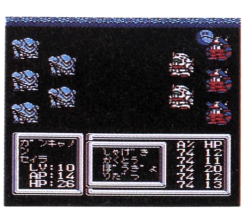
忘れてはいけないのが、パイロットのレベルアップで命中率やすばやさは上がるが、MS本体の性能は変わらない。MSのHPは上がらないぞ。



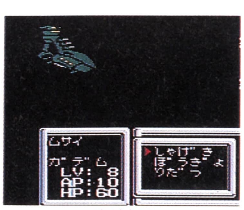
⇧レベルが上がってもHPは増えない。強力MSに一発くらえばオシマイ！

### 名前のあるキャラも

シナリオによって、原作に登場したパイロットが用意されている。アムロやシャアはもちろん、かなりマイナーなキャラも登場。名前つきのパイロットは初期状態でのレベルが高く設定されているぞ。



⇧ガンキャノンのパイロット、セイラ。シャアの妹だけあって頼りになる



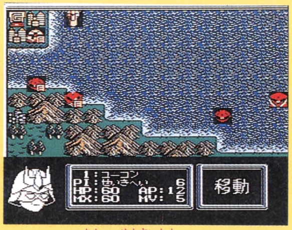

⇧ジオンの巡洋艦、ムサイの艦長。超マイナーなキャラだけど、キミ知ってる？

# SD 地上編 女スパイ潜入

このシナリオは、港町に停泊するアムロとホワイトベースをシャアの指揮する潜水艦部隊、マッドアングラー隊が奇襲をかけるという設定だ。MAPの上の方には海が広がっており、ジオンの潜水艦、ユーコンが迫っている。MAPの大きさの割に都市が多い。

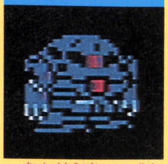
## ジオン軍

ジオンのMSはシャアの乗る赤ズゴックを始め、全てが水中用のMS。陸の上では動きがにぶいが、油断しているとやられてしまうぞ。



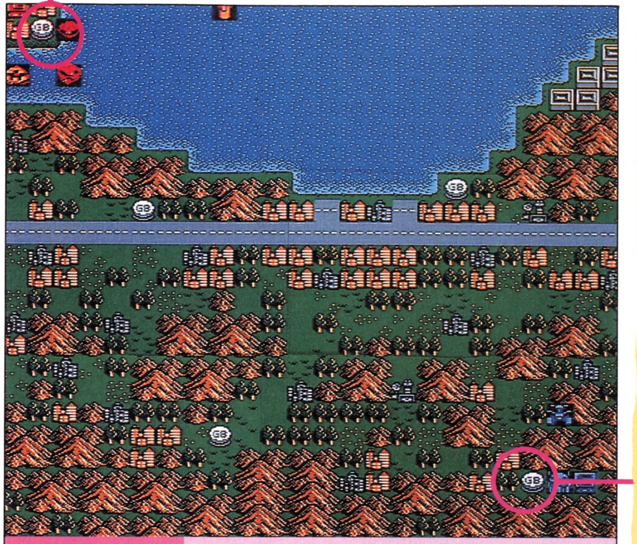
ジオン軍の潜水艦、ユーコンが沖合いに浮かんでいるのが見える

**ズゴックE**

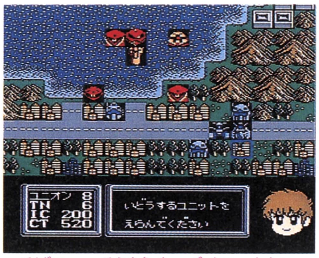

水中用MS。陸上でもあなどるな

**赤ズゴック**

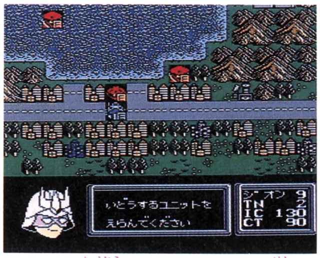

シャア専用のズゴック。強いぞ



| 女スパイ潜入<br>戦略拠点 | ガチャベース×5<br>補給基地×2 | 都市×5 |
|---|---|---|



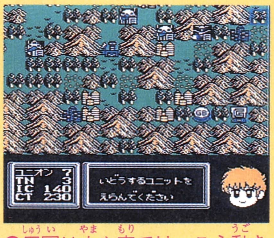
点在する補給基地は絶対に死守！



MAP中央にはハイウェイが走る

## 連邦軍

連邦軍はガンダムに乗るアムロを始めとするホワイトベースのメンバーが登場。移動力の高いガンダムをうまく使いこなそう。



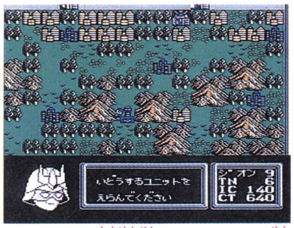
周囲は山や森でけっこう動きにくい。戦艦で前線へ出よう

**ホワイトベース**

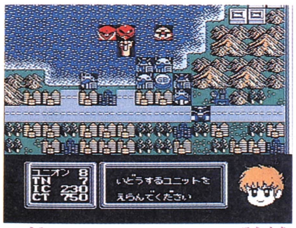

パイロットは女兵士のミライ

## ガチャベースを守れ

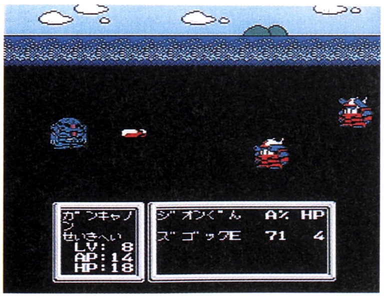
このシナリオはMAPの陸地の大きさのわりにガチャベースが5つもあり、戦略拠点の数が多い。敵に強力なMSを作られないよう、ガチャベースをいかに死守するかが、ポイントだ。



MAPの下半分にほとんどの戦略拠点が集中している

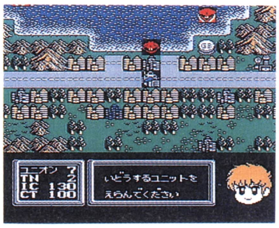


海ぞいのガチャベース。補給基地も近く、敵に取られるとヤバイ

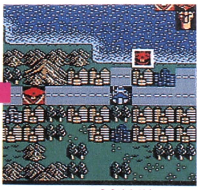

ユニットの数で守りきれ！

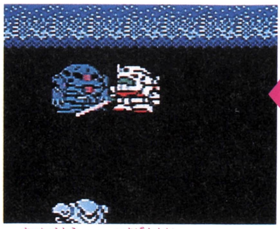
## 水中での戦いは

ジオンのMSは連邦にくらべて巨大なMAや水中用などの特殊なユニットが多いのが特徴だ。得意なフィールドを利用しての奇襲攻撃には気をつけよう。

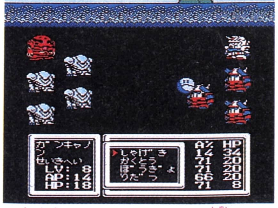


戦力を集中してガチャベースを死守するのだ！


MAPの上半分はほとんど海。連邦のMSは動きにくい！


水中用では一番弱いズゴックE。でも弾が当たらない

**赤ズゴックは最強！**


水中ではガンダムでも難しい

# ファミコン ガチャポン戦士3 英雄戦記

## SD宇宙編 ニュータイプ部隊

宇宙編の最初のほうのシナリオ。一年戦争で連邦軍が宇宙のジオンに対して、反撃を開始するというストーリーだ。戦略拠点もコロニーがほとんどで敵軍の首都まで一直線に進軍できる。このシナリオでMSの動かし方に慣れよう。




わりとコロニー間の距離も短い。連携プレイで進軍するのだ！

### ジオン軍

シナリオの名前通り、シャアやララア、シャリアブルとジオン側のニュータイプのパイロットが登場する。連邦のザコMS、ジムIIなどでは敵のレベルを上げるだけ？

**赤ゲルググ**

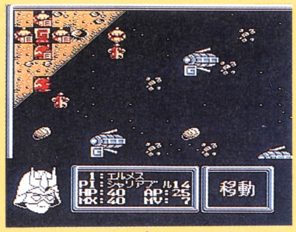


シャア専用のゲルググ。超強い！

**エルメス**



ララアとシャリアブルが操る




エルメスが2機。どちらもニュータイプのパイロットが乗る！



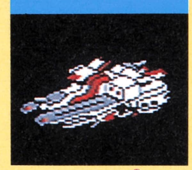
ニュータイプ部隊 戦略拠点

ガチャベース×2 補給基地×6 コロニー×8

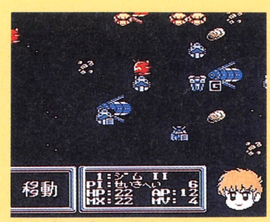
### 連邦軍

連邦軍はガンダムのアムロに加え、スレッガーなどのパイロットがいる。艦船もホワイトベースから新造戦艦のアーガマが登場。ジオンにくらべると、パイロットの面ではやや不利かも…。

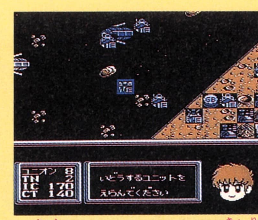
**アーガマ**



ブライトが乗る。強力な新造戦艦だ




連邦軍側の方がパイロットでは見劣りする。こうなったら数で攻めるしかない？




最初のコロニーまでの距離がちょっと遠い。船を有効に使って移動しよう

### 隕石群に注意

MAP中央のコロニーの間に隕石群があり、ちょうどMAPが2分されている。ここでは足の短いMSは不利だ。



コロニーをはさみ、MAPの中央に隕石群がかたまっている

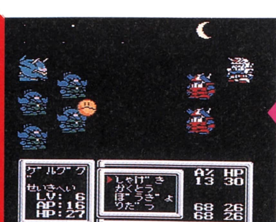



攻めこむときも、味方の位置を把握しておかないとダメ

### ニュータイプの戦い

このシナリオでの醍醐味がニュータイプのパイロット同士の対決。TVシリーズでの宿命の対決がゲームでも再現できる。ジオンのパイロットは強敵ぞろい。勝てるか？

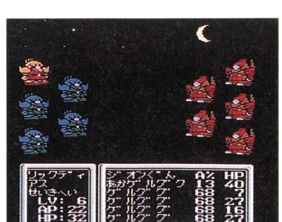
**アムロVSララア**



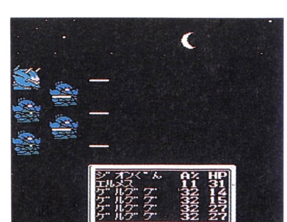
アムロとララア宿命の対決。MS本体はララアが上だが…



エルメス接近。乗るのはララアかシャリアブル。どちらも手強い



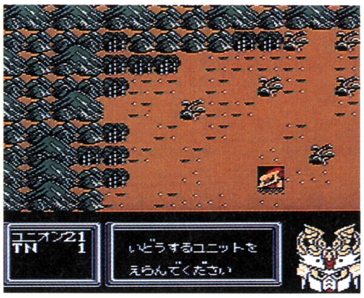
強力なMSを使っても、弾が当たらないと話にならない！



ニュータイプのパイロットには遠距離攻撃もまず命中しない

# SD戦国伝 長篠の戦い2

ゲームボーイの「SD戦国伝」の中でも同名のシナリオがあったが、「英雄戦記」では、登場するキャラも荒烈駆主や若殺駆頭など、新世代のキャラが登場。よりパワーアップした。武田側が殺駆頭軍、織田側が頑駄無軍に置き換えて配置されている。




MAPの北西には山脈が連なる

## 殺駆頭軍

殺駆頭軍のフィールドは荒野が広がり、武田の騎馬隊を思わせる。頑駄無軍からこの荒野にヘタに足を踏み入れるとタコ殴りが待っている!?

**若殺駆頭**



殺駆頭軍の若大将。腕も立つぞ

**頭護津愚**



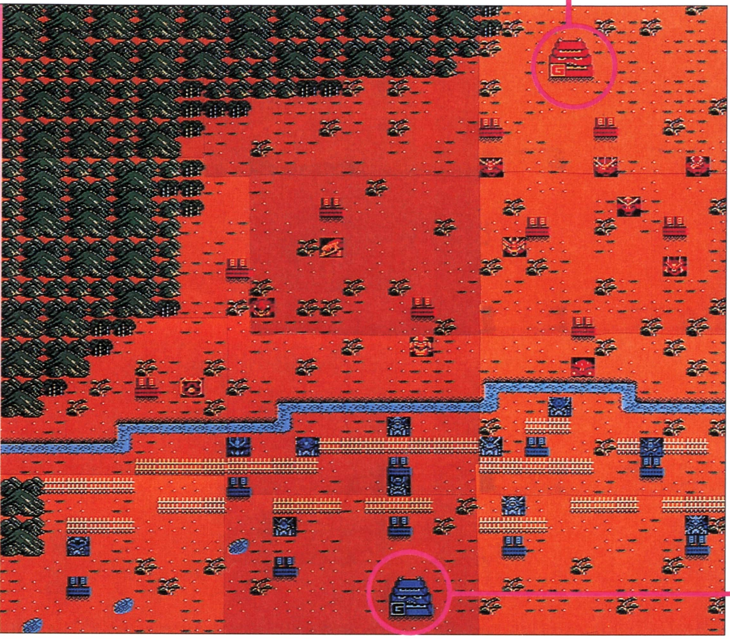
水中戦が得意な武者だ




殺駆頭軍の陣地は荒野が広がる。気分は武田の騎馬隊か?

### 長篠の戦い2 戦略拠点

- ●殺駆頭軍 城×1 陣地×9
- ●頑駄無軍 城×1 陣地×9



## 頑駄無軍

頑駄無軍はMAPを二分する川と柵に守られ、鉄壁の布陣を引いている。この柵を敵の武者に突破されないよう、守りを固めよう。逆に頑駄無軍から攻め込むのは難しい。

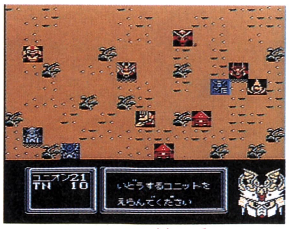
**駄舞留精太**



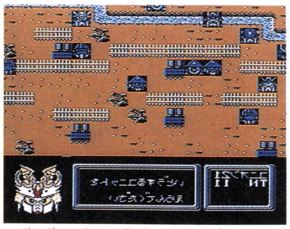
大砲が得意な武者。コイツが要だ

## 有利な場所で戦え

陣地が完全に2分されているので、敵軍の動きのみに注意して、自軍に有利な場所に敵の武者を誘いこもう。武者の単独行動は避けよう。



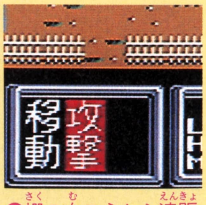
ありゃりゃ! 川を出たところでタコ殴りに。蛮勇はイカンぞ



頑駄無軍は殺駆頭の進撃を川の地点でくいとめるのだ



あとは白兵戦だ。HPの減った敵におそいかかるのだ

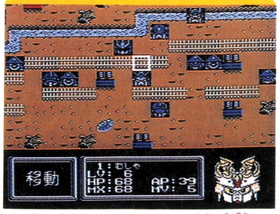



柵の向こうから遠距離攻撃。ドカンと敵に一発おみまいしろ!

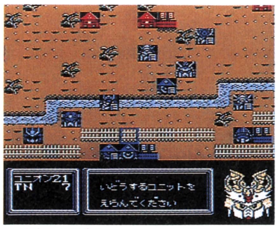
## 消耗戦を狙え

SD戦国伝では生産ができないので、敵の武者を1体ずつ潰していくのが有効だ。川を利用して、敵の武者の数を減らし、武者が少なくなったところで一気に総攻撃だ!

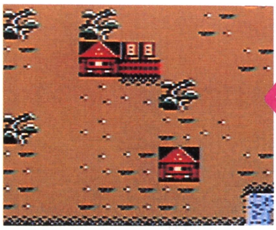
### 一気にたたけ!



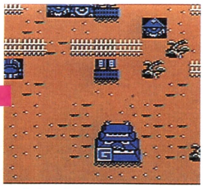

敵が少なくなったら総攻撃!



柵と大砲をうまく使って、敵の武者の首を狙うのだ



武者がやられてしまうと、ただのザコユニットになる



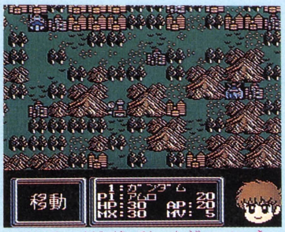
城の中ではユニットの表示以外のザコは復活、補充できるが…

# シナリオごとに戦法も変わる

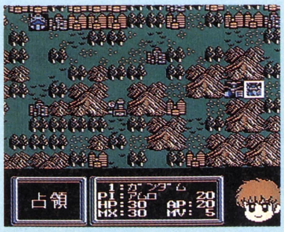
「英雄戦記」では各シナリオの世界設定によってルールがかなり変わる。シナリオのルールに合わせて戦略をたてよう。とくに、生産ができるSD地上編、宇宙編と生産のできないSD戦国伝、SD外伝ではユニットの重みが違うぞ。

## SD地上編 宇宙編

SD地上編、宇宙編では、フィールドの中立地帯などの戦略拠点を自分のものにしていくところからゲームが始まる。最初にどのように陣地を広げていくかでゲームの流れが違ってくる。船を使って、すばやく陣地を広げよう。



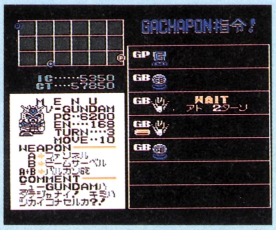
灰色の戦略拠点は中立。一気に移動して自軍のモノにするのだ



どういうルートをとるかで、その後の戦局が決まってくるぞ

## 生産がメイン

初期状態で配置されているMSも重要だが、それ以上にどのMSを生産し自軍を増強していくかがポイントだ。



前作ではユニットによって時間がかかった（写真はSD2）

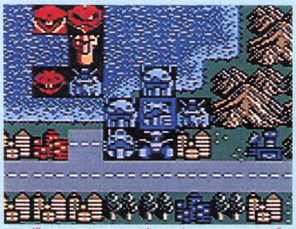
ガチャベース



どんなMSも全て1ターンで作れてしまうのだ！

### 生産は全て1ターン

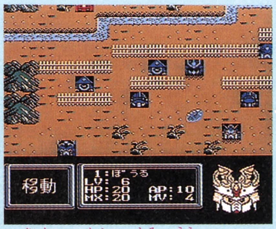




次のターンで敵が攻めてきた場合、MSがガチャベースを守る

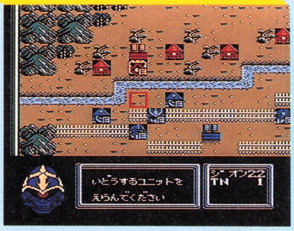
## SD戦国伝

SD戦国伝は初めから陣地が2分されているのが特徴だ。また、SD戦国伝のシリーズを通じて、登場するMSがあまり変化しない。殺駆頭、頑駄無の両軍ともほとんどフルメンバーで活躍する。シナリオの地形で武者たちをどう連係させていくかが重要だ。

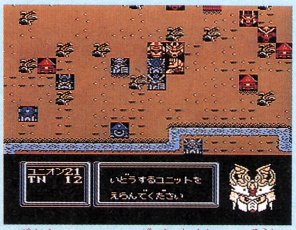


最初は武者が城の上にいるので位置がわかりにくいが…

### 初めから陣地が…



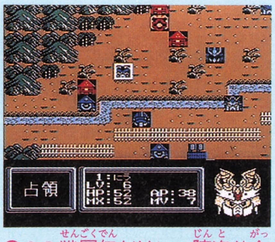
始めから陣地を設定。あとは敵を奪うだけ！



陣地をめぐる殺駆頭軍との壮烈な戦い。補給地点が少なく必死だ

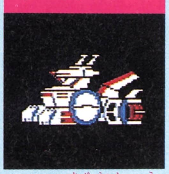
## 船の移動はナシ

他の2つのシリーズとは異なり、SD戦国伝では船が登場しない。ユニットを船を使ってすばやく展開させることができない。自軍の展開は全て各ユニットごとの連携でやっていくしかない。ターンごとに敵軍の動きにすばやく対応していかないとダメだ。



SD戦国伝だけに、陣盗り合戦のシナリオなのだ

ホワイトベース



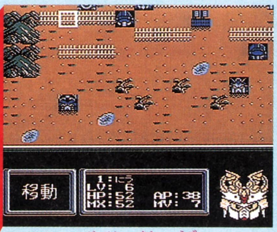
SD地上編、宇宙編で活躍の船だ

天馬ホワイトベース



SD外伝では、伝説の天馬が…

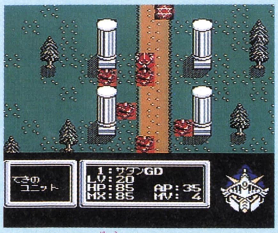
### 武者は足で勝負！



武者は自分の足で動くのだ。移動力の差がかなり重要だ

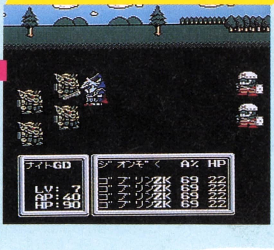
## SD外伝

SD外伝では、他のシナリオと違い、勝利条件がサタンガンダムの打倒が目的となる。サタンガンダムのレベルは20。魔法攻撃もでき、騎士ガンダムとのレベル差は歴然。戦闘をさせて、騎士ガンダムのレベル上げが必要なのだ。



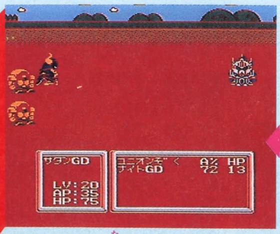
ラクロア城からサタンガンダム城までのシナリオが続く

### ザコをたたけ！



ゴブリンザクを倒し、レベルアップするのだ！

### レベルアップが必要



レベルが足りないとサタンガンダムに勝てない。風前の灯だ

怪獣が相手のシミュレーション

# 大怪獣デブラス™





大怪獣デブラスと地球の防衛隊が、恐竜の卵をめぐって、史上最大の鬼ごっこをするのだ!!

12月21日発売予定

データイースト

6500円 消費税別

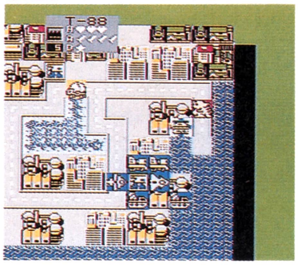
カセット 1M+2M

バッテリーバックアップ

シミュレーション




通常は、このような画面で展開







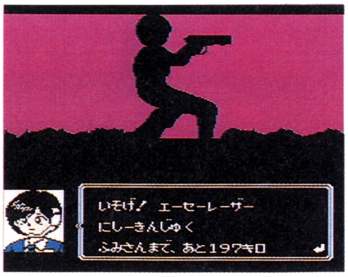
海岸に打ち上げられた卵を輸送車で目的地まで運ぶのだ

## デブラスから卵を守れ!!

怪獣から卵を守る、という設定のシミュレーション。卵を、発見場所の海岸から怪獣に壊されないように目的地に運ぶのが使命だ。つまり、怪獣との鬼ごっこということだ。

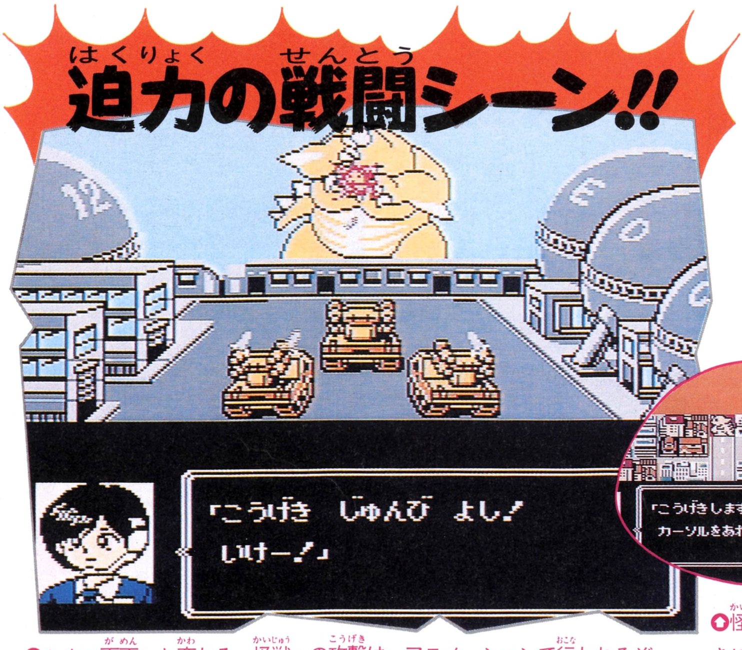
## マップと、シネマ画面で展開

ゲームは、マップ画面と、シネマ画面の2つで展開する。通常の移動は、マップ画面、戦闘シーンやイベントは、シネマ画面でおこる。シネマ画面は、迫力十分だぞ。

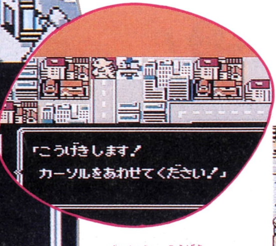



怪獣映画という感じのするシネマ画面

## 迫力の戦闘シーン!!

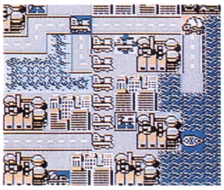


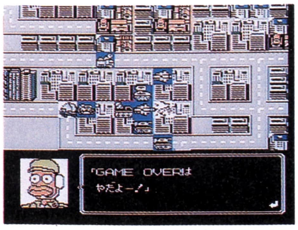

シネマ画面へと変わる。怪獣への攻撃は、アニメーションで行われるぞ




怪獣を攻撃するときには…

通常は、マップ画面でユニットを移動させてゲームは進む

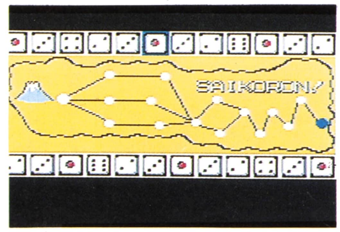




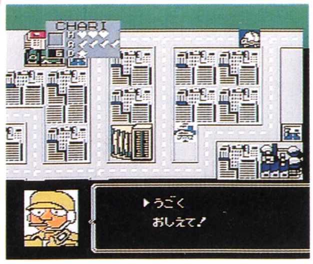

これが、マップ画面。画面の下には、メッセージがでるぞ

## 基本ルールを説明しよう

ゲームは11のシーンに分かれていて、最終的にフミ山という場所まで、卵を運べば、ゲームクリアだ。マップ画面で、プレイヤーと怪獣が交互にユニットを動かして、ゲームは進んでいく。



右から左へと進む。左端が、目的地のフミ山。途中には分かれ道もあるぞ



シーンを単位として展開していく



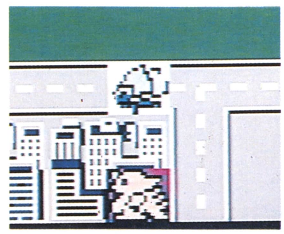
卵を研究している博士

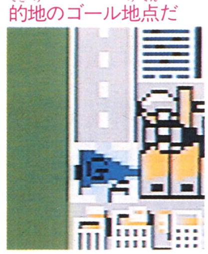
## ゴールまで卵を運ぶのだ

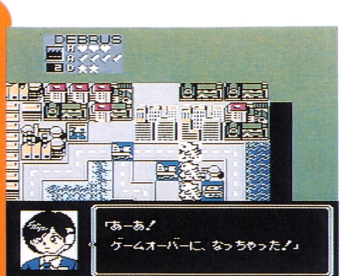
各シーンでは、タマゴ輸送車をゴール地点まで無事に動かせば、クリアとなる。しかし、タマゴ輸送車が怪獣に追いつかれると、ゲームオーバーになってしまうぞ。



これをゴールに向かって動かす


タマゴ輸送車が、怪獣デブラスにつかまらないようにするのだ


これが、シーンの目的地のゴール地点だ



怪獣にタマゴ輸送車がつかまった！

## デブラスは不死身

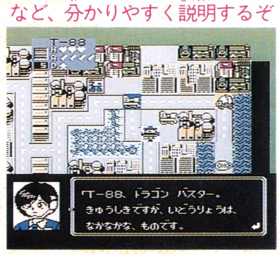
プレイヤーが怪獣にできることは、進路を妨害することと、攻撃をしかけて、怪獣の移動力を減らすことだ。怪獣は不死身なのだ。



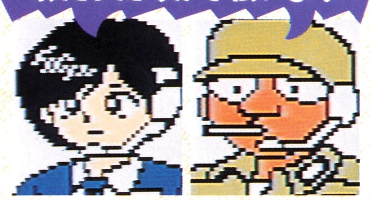
怪獣は不死身だが、移動力を少なくすることはできる

## オペレーターシステム

ゲームの進行は、オペレーターとの会話で行われるぞ。その指示に従うだけで、ゲームを進めることができる。



画面の下で、ユニットのことなど、分かりやすく説明するぞ



戦闘に関することを担当する人だ

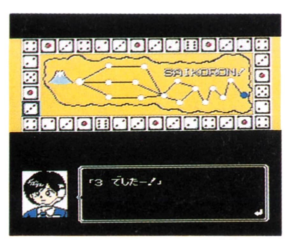
ユニットの移動を担当する人だ

## ターン制でゲームは進む

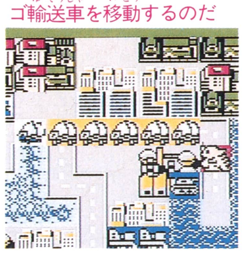
ゲームは、まずタマゴ輸送車を動かすことから始まり、続いて防衛隊ユニット、怪獣デブラスの順に動く。この順が1ターンで、これの繰り返しでゲームは進んでいく。

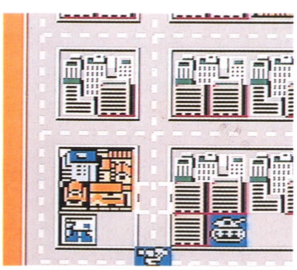
### ①輸送車を移動

最初に、タマゴ輸送車の移動量をサイコロで決定する。出た目の数だけ、動かせるが、道路の上しか移動できない。



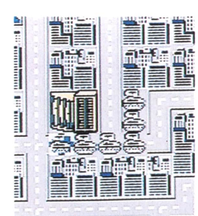
この画面で、タマゴ輸送車の移動力を決定する

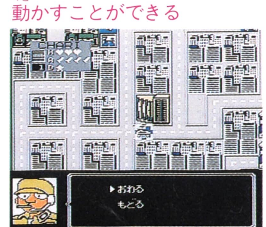

その数のぶんだけ、タマゴ輸送車を移動するのだ


輸送車は道路しか移動できない

### ②ユニットを移動

次に、防衛隊の移動をする。1ターンで動かせる数は、ユニットの種類によって決まっているぞ。1ターンで、すべてのユニットを動かすことができる。

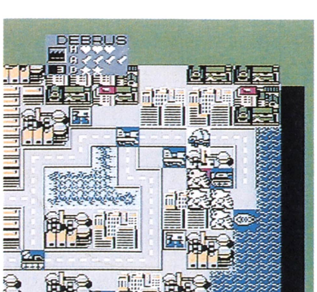

防衛隊のユニットの移動場所を決める



ユニットは地形に関係なく動かすことができる

### ③デブラスが移動

そして、怪獣が移動をする。移動力はゲームスタート時が最高で、攻撃をうけると下がる。ただし、攻撃をうけないでいると、移動力は回復する。



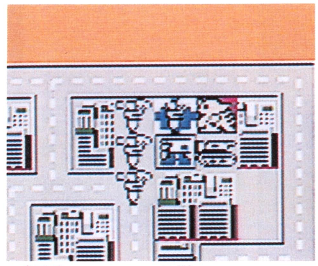
怪獣は、輸送車を追いかけるぞ

## 地形を利用して攻撃しよう

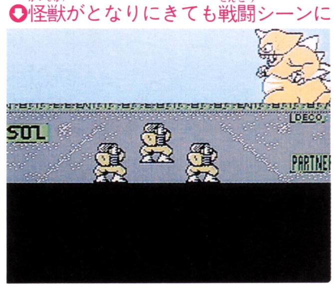
怪獣は、防衛隊のユニットの上を越えることはできない。したがって、怪獣の周りにユニットを置くことで、遠回りをさせることができる。しかし、一番効果があるのが、怪獣を攻撃して移動力を鈍らせることだ。まともに戦うと、すぐに全滅させられてしまうので、地形や自分のユニットの状態を考えて攻撃をしよう。

## こうなると戦闘シーンに

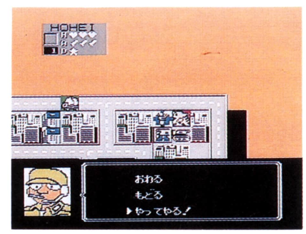
怪獣ととなりあうと、「やってやる」というコマンドがでる。これを選ぶことで怪獣との戦闘シーンになる。ただし後半には、離れた場所から攻撃できるものもでてくるぞ。



怪獣のとなりに移動をする

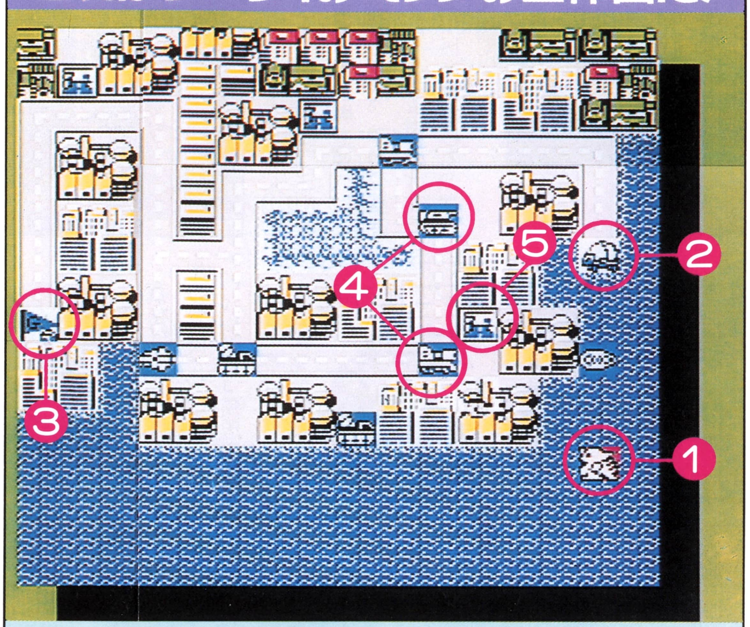


怪獣がとなりにきても戦闘シーンに




「やってやる」というコマンドを選ぶと、戦闘シーンになるぞ

## これがシーン1のマップの全体図だ!




**①デブラス**
この怪獣に追いつかれないように、ゲームを進めていく

**②タマゴ輸送車**
これをゴール地点まで移動させると、シーンクリアだ

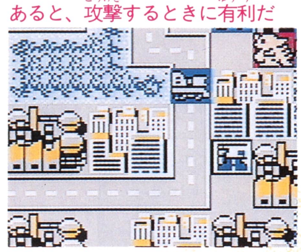
**③ゴール地点**
シーンの目的地。後半では、これが2つあるときもある

**④防衛隊ユニット**
これで輸送車を守る。シーンごとに、種類や数が決まっている

**⑤補給基地**
ユニットを修理する場所。怪獣がここを通ると、破壊される

## 状況を考えて戦うのだ

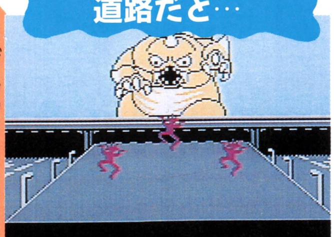
攻撃をするには、場所を考えよう。道路よりも、建物がある方が、怪獣から攻撃を受けにくい。また、ユニットが被害を受けたら、全滅する前に補給基地で休ませよう。1ターンで、完全に復活するぞ。



さまざまな地形がある。建物があると、攻撃するときに有利だ

**全滅だ!!**

### 道路だと…



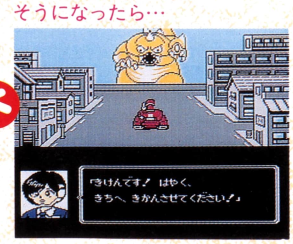
運が悪いと全滅になることも…

### 建物があると…




被害が少ない場合が多いぞ

怪獣の攻撃を受けて、全滅しそうになったら…

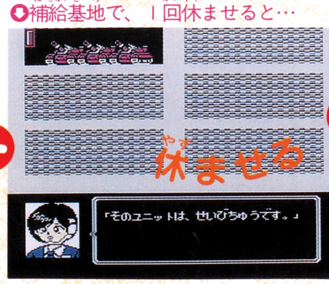


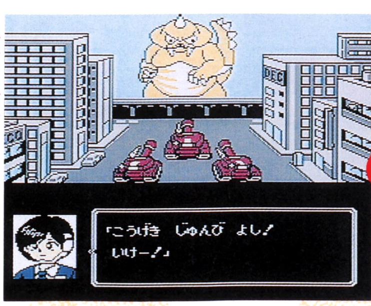




すぐに、補給基地に収容するようにしよう

補給基地で、1回休ませると…




完全に回復する。これで、繰り返し戦えるぞ!

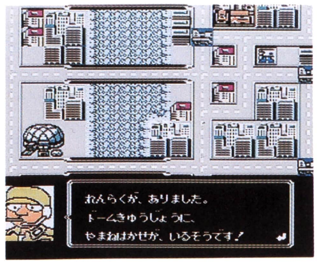
ファミコン 大怪獣デブラス

## 先のシーンにはイベントもある

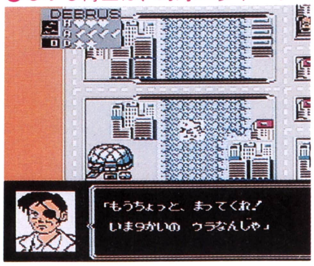
シーンが進むと、ただ卵を輸送するだけでなく、いろいろなイベントが起こるぞ。イベントには、ハプニングや、シーンクリアの方法が変わるものなど、豊富にある。ここで、その一部を紹介しよう。

### シーン3 博士を守れ

ここでは、山根博士が、ドーム球場から脱出するまで、怪獣の足を止めるのがシーンの目的となるぞ。



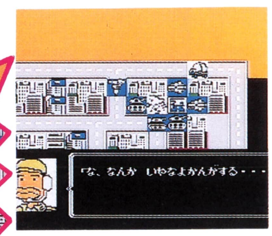
卵を研究している博士を救うのだ



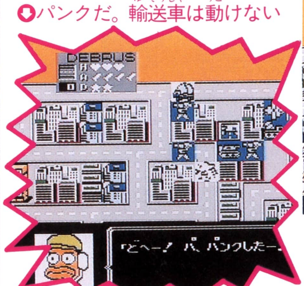
しかし博士は、野球に夢中…？

### シーン4 輸送車のパンク

ここでのイベントは、途中でタマゴ輸送車がパンクをしてしまうことだ。パンクの修理が終わるまで、輸送車を動かすことができなくなるぞ。



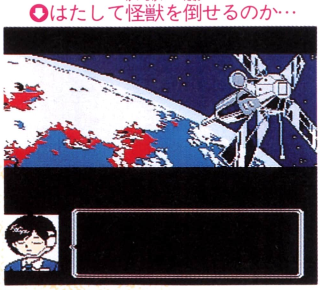
突然、タマゴ輸送車の運転手が出てきたと思ったら



パンクだ。輸送車は動けない

### シーン6 衛星レーザー

ここのイベントは、シネマ画面で展開する。怪獣デブラスを、衛星レーザーで倒そうとする、というものだ。


はたして怪獣を倒せるのか…

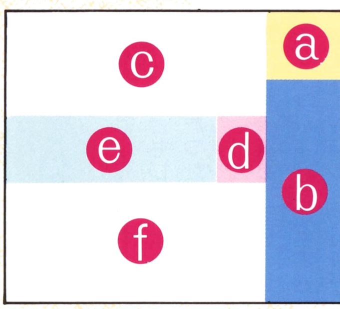
## 勇敢に戦う防衛隊ユニット

防衛隊のユニットは、シーンによって、配置してある数も種類も違っている。ここで、前半に登場するユニットを、表で見てみよう。



防衛隊ユニットをうまく使い、怪獣の行く手をさえぎろう

### 表の見方




- ⓐマップ上の表示
- ⓑユニットの名前
- ⓒユニットの写真
- ⓓ1ターンでの移動力
- ⓔメインとなる武器
- ⓕひと口メモ

### クルガン



SAMランチャー 6

ロケットランチャーを装備した、装甲車。移動力、攻撃力ともバランスがとれている。

### ブラボー



スコーンミサイル 6

4連装ミサイルを装備している。見た目はハデな攻撃をするが、威力はイマイチ。

### チャーリー



バリバリミサイル 6

単連砲のミサイルを装備。平地での攻撃力は高い。高性能ミサイルランチャーだ。

### ドラゴンバスター



105ミリ砲 5

いわゆる戦車。旧式だが、攻撃力は高い。前半戦での主力となるユニットだ。

### ペガサス



TOTOミサイル 8

ミサイルを装備した、ヘリコプター。移動力は高いが、攻撃を受けると、もろい。

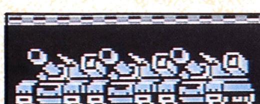
### 戦闘機



カツミサイル 12

防衛隊の主力戦闘機。移動力は抜群だが、怪獣が相手では、やはり不利だ。

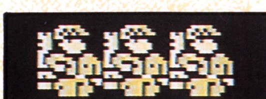
### ドーム



120ミリ砲 6

攻撃力が抜群の、最新鋭の戦車。ゲーム全体を通して重要になるユニットだ。

### 歩兵



ホヘーミサイル 4

対空、対地ミサイルを装備した、歩兵。しかし、弱くて、人柱としてしか、使えない。




# 今度は日本シリーズ優勝を目指せ!!

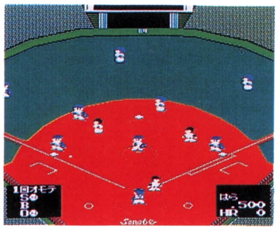
# ベストプレープロ野球'90

12月13日発売予定 アスキー 6800円 消費税別

カセット 2M
バッテリーバックアップ
シミュレーション

## 新データ使用でパワーアップ

プロ野球のペナントレースを、本格的にシミュレートできる『ベストプレープロ野球』シリーズ。今回はその名の通り、'90年9月時点のデータを使用。球団名、選手名も日本野球機構の公認を得て実名を使用し、さらに両リーグ優勝チームによる日本シリーズモードも追加されたパワーアップ版なのだ。



○あまりにもあっけなかった今季。ゲームではどうなるのか!?




○日本シリーズモードが追加された、'90年版のタイトル画面だ

## キミがチームを作る

前作までは、球団名も選手名も、どこかもじったような名前ばかりだったが、今回はすべて実名。もちろん、守備位置や打順の変更、スターティングメンバーの設定もでき、プレイヤー独自のチーム作りをすることができる。

今年のプロ野球の結果に満足できなかったキミも、これで思う存分、自分のチームを活躍させることができるぞ!

よし変更だ



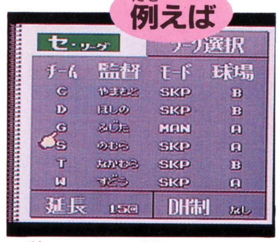
○自分の好みでスタメンを変更

選手



○選手名はすべて変更可能

例えば

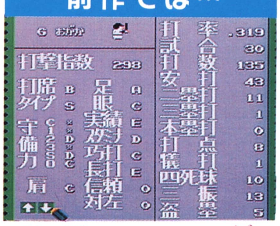


○人それぞれの好みもあろうが、今回はここを選択してみる

## 選手の能力値

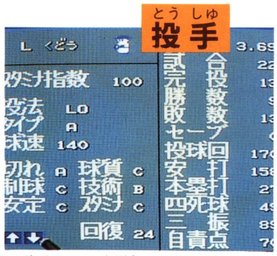
今回の選手の個人データは、IBM・BIS(プロ野球の公式記録のすべてを、日本IBMがコンピュータで管理し、ひとつひとつのデータをプロ野球の発展のために役立てている)などの'90年9月時点の資料を基に作成されている。前作同様、選手名や各データも、プレイヤーによって設定できるので、自分好みの選手を作り、試合に参加させることも可能だ。

前作では…



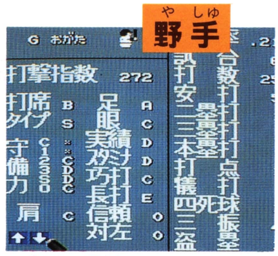
○同じ選手でも、これだけ違う

投手



○実際には成績はイマイチだったが、はたしてゲームでは……

野手



○実名の選手、しかもデータは'90年版。本物と同じ活躍に期待

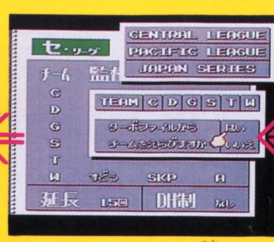
## ターボファイルIIでゲームが広がる!!

データは前作『ベストプレープロ野球II』と完全互換のため、ターボファイルIIを使用すれば『II』から『'90』へデータを移動することができる。日本シリーズモードでも、友達のチームデータとで、日本シリーズの対戦ができるぞ。

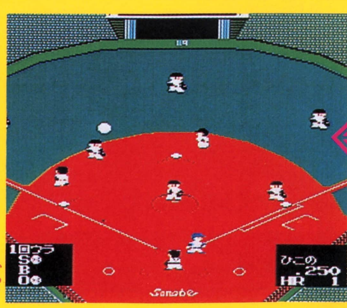
ベストプレープロ野球II



○前作でプレーしたデータを…




○ターボファイルIIを使って、『'90』へ移動させられるぞ

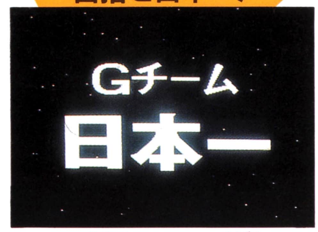


○こうしてプレーすることが可能

## 目標は日本シリーズ制覇!!

今回の目玉は何といっても日本シリーズモードの追加。リーグ優勝の後は、日本シリーズを争い、日本一を目指せ。

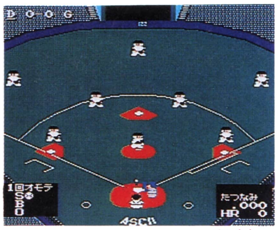
### 目指せ日本一!



リーグ優勝だけじゃ、満足できない! やはり日本一を目指さねば

## まずはペナントレース

まずはペナントレースで、リーグ優勝を狙おう。守備時や攻撃時の命令コマンドなどは、前作と同じだ。球場の選択や、他チームの監督の個性の違いによって、様々な試合展開となる。臨機応変に対処していこう。

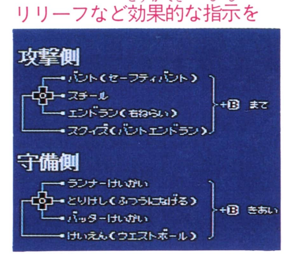

さあ、ペナントレース開幕だ。我が選手たち、頑張ってくれよ

### オープン戦



前作同様、オープン戦もある

試合の展開を読んで、代打、リリーフなど効果的な指示を





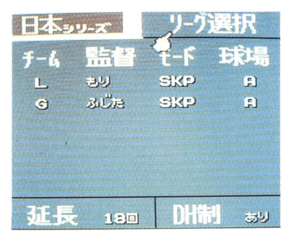

全日程終了。見事1位をキープ



リーグ優勝を果たしたぞ! 殊勲選手が紹介されるのだ

## 日本シリーズが追加

いよいよ日本シリーズ。ここでは、ターボファイルを使用した場合、両リーグのペナントレースが終了した時点でのデータで対戦をするわけだ。使用しない場合は、両リーグとも、初期状態でのデータで対戦することになる。少々愛着はわきにくいかな?



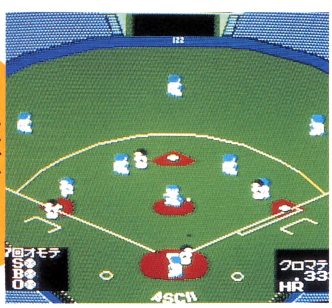
いよいよ、日本シリーズに突入だ。日本一になれるか!?

### ターボファイルII使用



友達のデータとの対戦も可能

### 試合開始!


いよいよ幕が切って落とされる

## もう1つの楽しみ個人タイトル戦

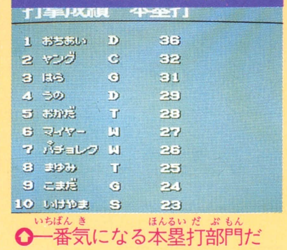
実際のプロ野球においても、ペナントレースだけでなく、個人成績による各タイトル争奪戦が楽しみの1つとなっている。リーグ優勝が無理とわかった時点で、自チームの選手にタイトルを取らせる作戦に切り替えるのもいいかも!?

### 投手成績



各部門別に上位30傑を表示

### 本塁打部門

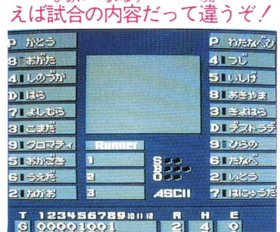


一番気になる本塁打部門だ

### 打撃成績



果たして三冠王を取るのは誰


かなり西武が有利。監督が違えば試合の内容だって違うぞ!



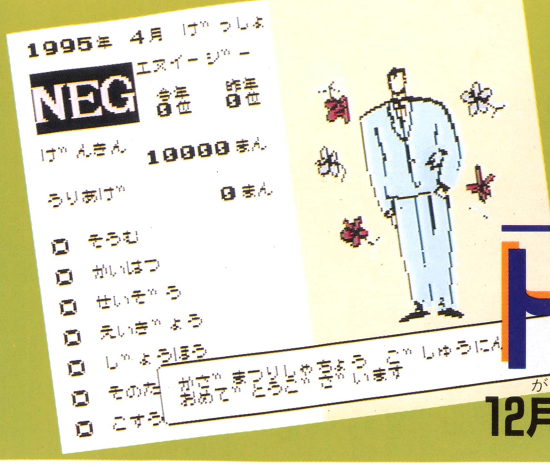
シリーズも大詰め。最後のバッターもあえなく三振!!



本物と同様監督の胴上げだ



日本シリーズ終了。見事、宿敵を下し、優勝を果たす!!




# 社長となって業界トップを目指せ!

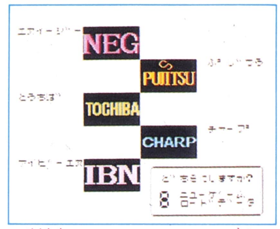
# ファミコン トップマネジメント

12月中旬発売予定　光栄　9800円　消費税別

カセット　2M
バッテリーバックアップ
シミュレーション

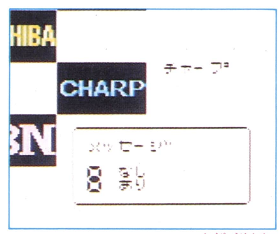
## メーカーを選んで社長に就任

「激動するパソコンのハードウェアメーカーの業界を舞台に、5つのメーカーが業界トップを狙って戦いを繰り広げる」というのがこのゲーム。



⬆選択できるメーカーは5社。左図のように各社特色がある

プレイヤーは、左で紹介した5つの会社から1社を選び会社の社長となって他社を敵に回し"販売戦争"を繰り広げる。社長(プレイヤー)は、部下に命令を与え、多くの利益を得るために日々、他社と競り合い、さらに倒産しないように会社を経営しなくてはならないのだ!



⬆ゲームレベルなどの各条件設定はこの部分で行う

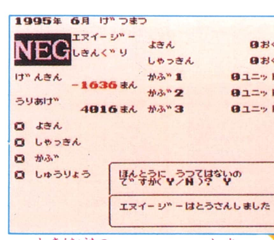
| 名前 | ロゴ | データ | 解説 |
|---|---|---|---|
| NEG | NEG | エヌイージー 0位<br>0位-0位-0位-0位<br>うりあげ 0まん<br>げんきん 10000まん<br>よきん 1おく<br>しゃっきん 0おく<br>じんいん 72にん<br>きゅうよ 16まん<br>ボーナス 38まん<br>のうりょく 70<br>モラル 12<br>ブランド 20 | 5社中最大の生産力を持ち、各モデルの性能も高い。モラルが低いのが唯一の難点。 |
| ぷじつう | PUJITSU | ぷじつう 0位<br>0位-0位-0位-0位<br>うりあげ 0まん<br>げんきん 20000まん<br>よきん 1おく<br>しゃっきん 0おく<br>じんいん 72にん<br>きゅうよ 15まん<br>ボーナス 27まん<br>のうりょく 68<br>モラル 20<br>ブランド 20 | 資金に余裕があり、初心者には良いかもしれない。社員のモラルも高い。 |
| とうちば | TOCHIBA | とうちば 0位<br>0位-0位-0位-0位<br>うりあげ 0まん<br>げんきん 10000まん<br>よきん 0おく<br>しゃっきん 0おく<br>じんいん 72にん<br>きゅうよ 13まん<br>ボーナス 28まん<br>のうりょく 70<br>モラル 10<br>ブランド 20 | 5社のうち、ブック型の性能はトップ。だが、会社の規模が小さく経営が難しい。 |
| チャープ | CHARP | チャープ 0位<br>0位-0位-0位-0位<br>うりあげ 0まん<br>げんきん 10000まん<br>よきん 0おく<br>しゃっきん 0おく<br>じんいん 72にん<br>きゅうよ 13まん<br>ボーナス 35まん<br>のうりょく 69<br>モラル 15<br>ブランド 20 | 『とうちば』と同様の難点があるが、そこそこの生産力でカバーするほかはない。 |
| IBN | IBN | アイビーエヌ 0位<br>0位-0位-0位-0位<br>うりあげ 0まん<br>げんきん 20000まん<br>よきん 3おく<br>しゃっきん 0おく<br>じんいん 72にん<br>きゅうよ 11まん<br>ボーナス 32まん<br>のうりょく 75<br>モラル 17<br>ブランド 20 | 資本・資金とも最大の会社。資金任せのプレイでトップも狙うこともできる。 |

## ゲームの勝利は?

プレイヤーが5年連続で売上のトップの座を守り、さらに借金がなく資本金の額で5社のうちでトップになると、そこで初めてプレイヤーの勝利となる。また、競合他社が全て倒産してしまった場合もプレイヤーの勝利となる。

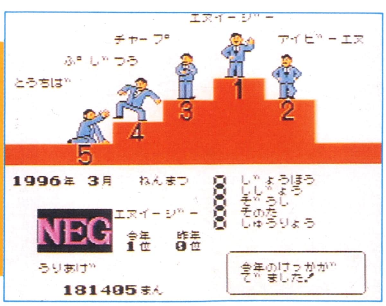
逆に月末に現金がマイナスで借金も不能になったり30年間たっても勝利が決まらない時は敗北になる。

### ああ、倒産…




⬆資金調達がまったく不可能になるとゲームオーバー

### 業界の王者!!



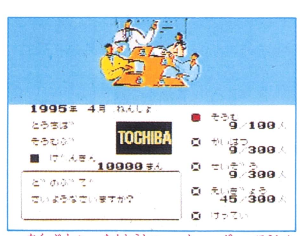

⬆毎年3月が過ぎると1年間の業績で順位が決定。トップを狙え!

## 年初の方針決定

今年度の会社の体制の大枠を決め、各部に指示を与える(1年間、指示変更不可)。




⬆年初に1年間の大まかな方針を決定。また社員の採用・解雇も




⬆各部署の担当者を呼び出し方針を伝える。1年間変更はできない

### 各部の役割

部の種類は左に紹介した全4部所。各部の仕事を少し見てくれ。

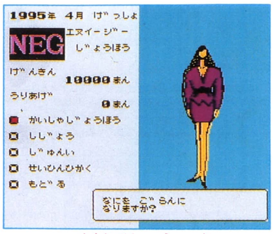
| 総務部 | 開発部 | 製造部 | 営業部 |
|---|---|---|---|
| 社員の採用・解雇、給与やボーナスの決定。 | 製品開発・改良と新製品発売を行う。 | 製品を製造するライン増設とラインの合理化。 | 製品の販売と宣伝。そして顧客の接待もする。 |

## 戦いの待つ毎日の仕事

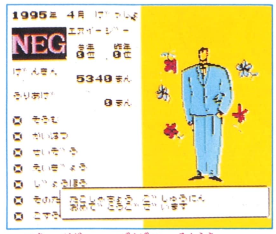
年初の方針も決まり、やっと毎日の仕事に入れる。案外ここまでくるのは楽だが、年初の方針がしっかりしたものでないと、経営が難しい。

### 月初の仕事

これから始まる月の詳細な指示を与えるのが月初の仕事。コンピュータの製造台数、価格の決定、社員の教育など細かいが、1つ1つが重要な命令だから正確にやらないと売上に直接反映してしまうことがあるから注意しよう。他社の情報も、ここで詳しく見ることができる。



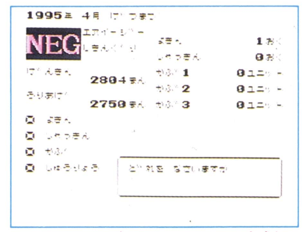
これが各製品の売り上げだ。重要データなので毎月チェック



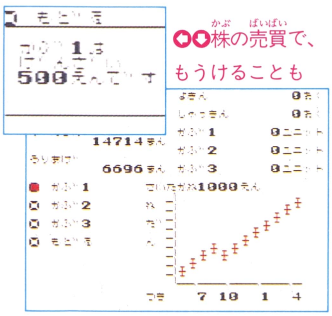
月の初めに前月の損益などの報告やアドバイスも聞ける

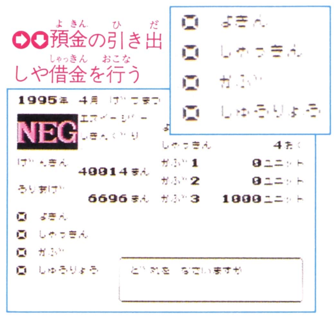
### 資金の調達

月初の仕事の中で、社長(プレイヤー)は資金繰りをする。株の売買・借金によりお金を一時的に得られる。株は安く買い高く売ることで資金を得られる。借金は始めのうちは借りないと資金繰りが出来ないこともあるから、うまく利用することが大切だ。



データに目をとおしたら資金の調達。借金も財産のうちだ

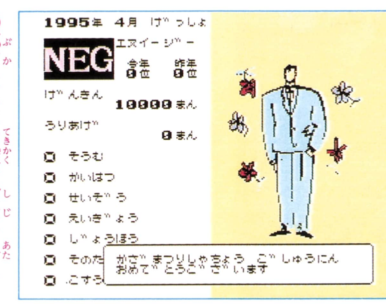

株の売買で、もうけることも



預金の引き出しや借金を行う

### 社長の命令

各部に毎月の計画をたたき込め!! 社長の命令によって売上は決まってくる。他社の情報を得て部下に指示しろ。



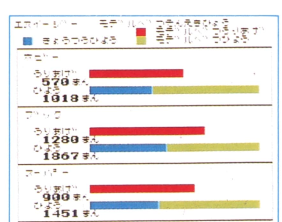
部下たちに的確な指示を与えられるかどうかに会社の浮沈が

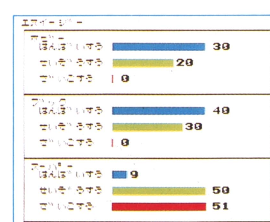
**コマンドは14個**

| 総務部 | 開発部 | 製造部 | 営業部 | 価格と製造個数 | 情報 |
|---|---|---|---|---|---|
| 社員教育 | 改良 | ライン配置 | 人員配置 | 販売価格 | 会社データ |
| 福利厚生 | 人員配置 | 人員配置 | 宣伝 | 製造個数 | 市場 |
| | | | | | 売上順位 |
| | | | | | 製品比較 |

### 売り上げやいかに

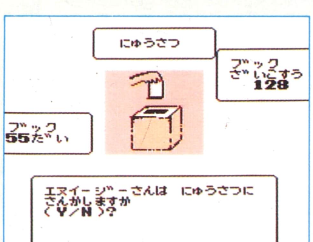
毎月、機種ごとの売上のグラフや、先月の利益・損益が分かる。他社の状況も見つつ今月の計画を練ろう。


これはモデル別損益。売り上げが費用合計を上まわればOK

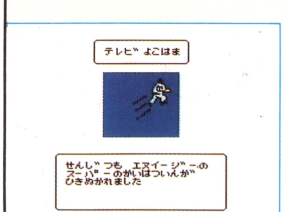

各部所に命令を出し翌月はその結果が。黒字を出さねば

### 悲喜こもごものイベント

会社を経営していると様々な出来事が発生する。定期的な物ではボーナス、商戦、引き抜き、他には火災なんていうのも。



入札も比較的よく起きる



企業の戦いに引き抜きはつきもの。自社に来るといいが



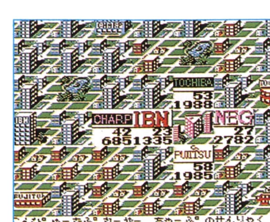
必ず起きるイベントの1つが商戦。HEX戦で勝ち抜け

### HEX戦!

他社との顧客の奪い合いは、HEX画面で行なわれる。接待や価格戦略によって顧客を増やし製品を売りさばこう。



戦闘に勝つと製品が売れるだけでなくブランド、シェアUP



経営シミュレーションに戦闘があるのもユニークだ

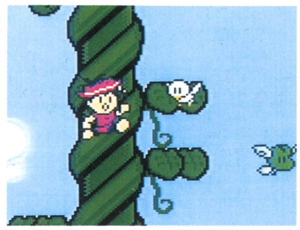


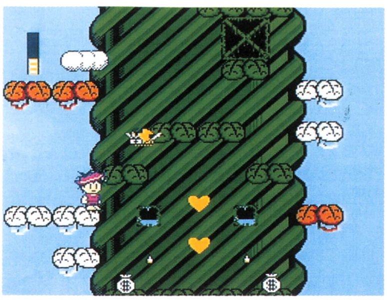

# 雲の上まで伸びた豆の木のてっぺんをめざせ！

12月19日発売予定
アスミック
5800円 消費税別
カセット 1M+1M
コンティニュー
アクション

## 童話を題材にしたカワイイアクションゲーム

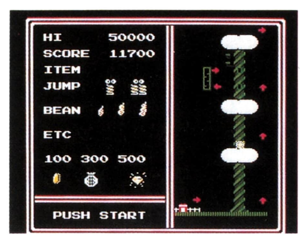
このゲームは童話の「ジャックと豆の木」を題材にしたアクションゲームだ。
雲の上まで伸びた豆の木を登り、そこに住む大男から金のタマゴをうむニワトリを手に入れることが目的。キミは、ジャックとなって豆の木を登りニワトリを手に入れる。


●彼がこのゲームの主人公のジャック。豆の木を登る


●豆の木を上へ上へと登ってニワトリを手に入れよう

## てっぺんの城をめざせ

豆の木のてっぺんには大男の住む城がある。しかしそこまでいくあいだには何匹もの敵キャラが襲ってくる。敵キャラの攻撃をかわしながら城までたどりつかないとニワトリは手に入らないぞ。



●ステージの始まりではマップで豆の木のどのあたりにいるか表示


●豆の木は雲を突き抜けて、まだまだ上に伸びている



●ここまでくるのはたいへんだ！

## パワーアップする

ジャックはジャンプと豆の粒のビーンズを使って豆の木を登っていく。どちらもアイテムを取るとパワーアップしていく。しかしパワーアップ後にダメージを受けてしまうと元にもどってしまう。

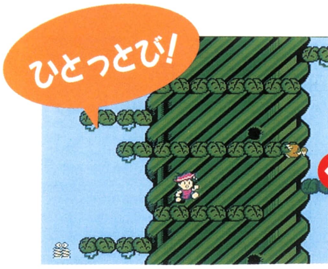
### ●ジャンプ

ジャンプはジャックの身長と同じ高さまでジャンプできる。アイテムを取っていくごとでこの高さが身長の2倍まで伸びる。2倍になると移動がかなり楽になるぞ。


●これを取るとジャンプ力がアップする。移動が楽になるぞ

●普通は身長と同じ高さのところまでしかジャンプできない

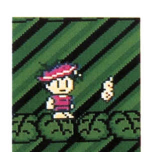




●アイテムを2個とればこんなところにもひとっとび！

### ●ビーンズ

豆の粒を投げて敵を攻撃できるビーンズも、パワーアップする。アイテム1個で連射、2個で斜め上にも攻撃できるようになる。しかしビーンズで、敵キャラをやっつけることはできない。


●これを取るとビーンズがパワーアップ。かなり役に立つ

●パワーアップしてないと画面上に1個しかビーンズを射てない





●1個アイテムを取ると画面上に2個まで射てるようになる



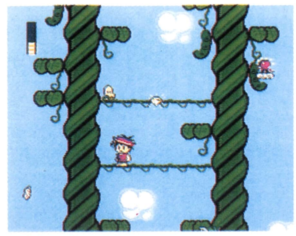
●2個アイテムを取れば斜め上にもビーンズを射てる

## 敵を避けて豆の木をひたすら登る

豆の木を登っていく上でもっとも難しいのは、次々と襲ってくる敵キャラをいかにして避けるかというところ。敵の動きを見切らないと長い長い豆の木を最後まで登るのは不可能だ。敵が出現したらまず動きをよく観察。逃げ道を考えよう。




てっぺんの城までたどりつくまでは休んではいられないぞ



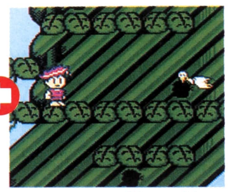
豆の木の上にはいろいろなカワイイ敵キャラがいる

## 敵は倒せない

前ページで書いたように、ビーンズで敵は死なない。ビーンズをあてると一時的にしびれて動きが止まる。その間は敵にふれても大丈夫なのでサッサと逃げよう。



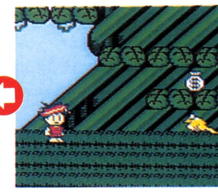

ヒューと落下していってしまうのでその間に逃げよう



フワフワと空から近づいてくる鳥などにビーンズをあてると

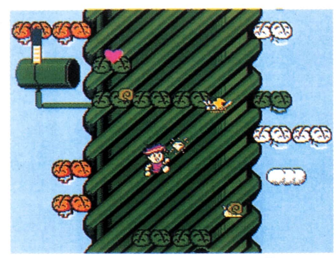



しばらくのあいだしびれて動けなくなってしまう

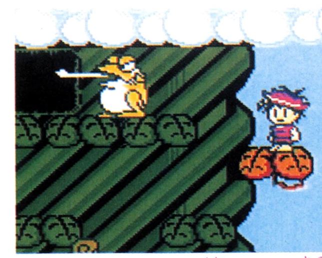


ピョンピョンはねるカエルにビーンズをあててやると

| 地をはってくる | | 空を飛んでくる | | 敵キャラ |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  | |
| コロコロと転がってくるカタツムリのカラ | ピョンピョンはねながら近づいてくる | 頭上からカミナリで攻撃してくるコピッカ | ジャックめがけてぶつかってくるイヤなヤツ | |



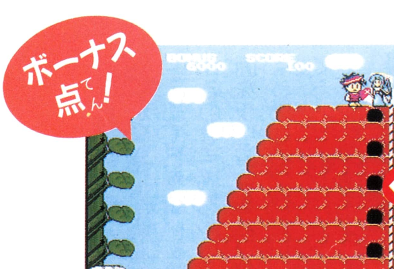
とにかくザコキャラからは逃げよう



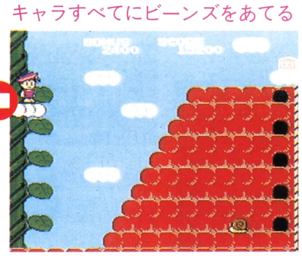
中ボスはビーンズで倒すことが可能

## ボーナスステージ

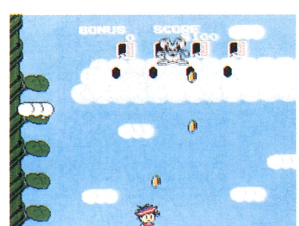
豆の木にはいくつもの穴がある。その中にはボーナスステージに通じる穴があるので、穴があったらとりあえず入ってみよう。中には何があるのか入ってのお楽しみ。




すべての敵にビーンズをあてるとボーナス点が入るぞ



このゲームは右から出てくる敵キャラすべてにビーンズをあてる



ボーナスゲームにはいくつかのパターンがある



こういう穴にはときどきボーナステージが待っている

## アイテム

アイテムは豆の木の上に落ちているものと敵にビーンズをあてたときに出るものとがある。ハートとスターマークは落ちているもの、ダイヤやドル袋などは落ちていたり敵が出したりする。アイテムを拾うと得点が入る。

| ダイヤ | ドル袋 | コイン | ハート(B) | ハート(A) | スターマーク |
|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| 敵から出たり落ちていたりもする。得点500点 | 落ちていたり敵から出ることもある得点300点 | 敵キャラにビーンズをあてると出現。得点100点 | ライフ回復と敵を5匹までビーンズでダイヤに | ライフを1目盛回復させる効果がある | 落ちているダイヤをハートに変える |



忍者か、軽業師か!? 軽やかなアクションに注目!!

# 地獄極楽丸

12月21日発売予定　パック・イン・ビデオ　6200円　消費税別

カセット　1M＋1M　コンティニュー　アクション

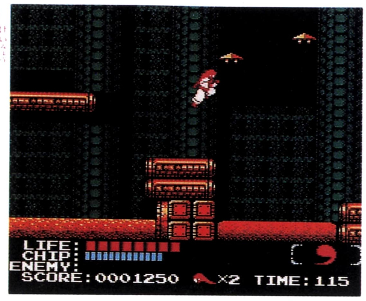
## まるで軽業師!? 軽妙かつユニークなアクションを見よ

白装束に真っ赤な髪。まるでカブキ役者のごとき扮装の主人公・極楽丸が活躍するアクション。見どころは、この極楽丸のなめらかな動作だ。髪を振り乱して敵を倒し、忍者のように飛び回る！　待ち受けるのは強敵や巧妙なトラップ。これら難関を突破するには、極楽丸の能力を十二分に引き出す操作テクが要求される。いまどき、珍しいアクションゲームの正統派だ。

### 極楽丸



➡動きは忍者顔負け。歩く姿はカブキ役者か



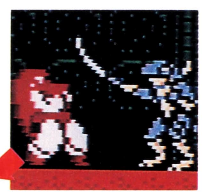

⬅軽妙なアクションゲームだ

## アクション① 攻撃

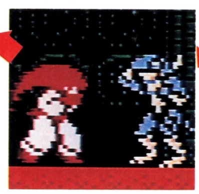
極楽丸のアクションのひとつ、攻撃に注目しよう。攻撃方法は2種類。頭部回転と飛び道具だ。アイテムが必要な飛び道具より、いつでも使える頭部回転をマスターすべし。

### 頭部回転

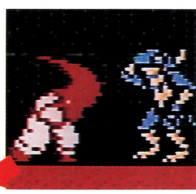
まるで、カブキ役者が見えをきるかのように極楽丸が頭を回転させ、髪を振り回す。すると髪の毛がするどくとがり、人間凶器と化すのだ！



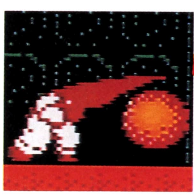
⬆敵がせまった！　間合いは充分だ。いざ、頭をそらせる極楽丸



⬇おもいきり、頭をふりかぶる。ググッとふさふさの髪が波うつ



⬆髪がいきおいよく盛り上がった！　ますます膨張する髪の毛が…



⬇びんとするどく、とがって敵を直撃！　一瞬の出来事だ

### 飛び道具

全部で5種類。初めから使えるのは手裏剣のみ。あとは、面をクリアするたびに使えるようになる。ただし、どれも使うと「CHIP」というアイテムを消費してしまう。

**手裏剣**



⬆最初から使える。破壊力はよわいので、使わない方がいい

**ワイド**



⬆3方向に弾がひろがる。ステージ3より使える

**貫通弾**



⬇かなり使える武器。ステージ2より使えるようになる

### 敵を倒すと!?

敵を倒すと、ときおりアイテムが出現する。アイテムは全部で3種類。取ると体力が回復したり「CHIP」が増えたりして、おトクだ。敵を倒してアイテムを集めるべし。



⬆おっと、敵キャラ登場。頭をグル～リと回転。敵を倒してみると…?



⬇チップのアイテム出現。取ると、1ポイント回復



⬆ハートのアイテム。取るとライフが1ポイント回復



⬇大チップ。取ると4ポイント回復する

## 画面説明

画面の下部にパラメータが表示される。示されるのは、体力の量やアイテムの所持量など、各種のゲームに必要なデータだ。くわしく解説したので、参考にしてほしい。




❶LIFE ライフ
体力。すべて消耗すると、やられてしまう。

❷CHIP チップ
飛び道具を使用するのに必要。アイテム入手により増加。

❸ENEMY エネミー
各面のボスの体力。ボスの部屋に入ると、表示される。

❹SCORE スコア
得点が表示される。敵キャラを倒すと、点が入る。

❺自機表示 じきひょうじ
極楽丸の残り人数が表示される。ゲーム開始時は、ここで表示されるのは2人。

❻TIME タイム
制限時間が表示される。時間切れになると、極楽丸を1人失う。

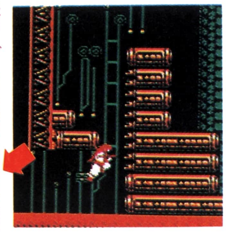
❼攻撃選択 こうげきせんたく
使用できる武器が表示される。頭部回転と5種類の飛び道具をセレクトボタンで選択できる。

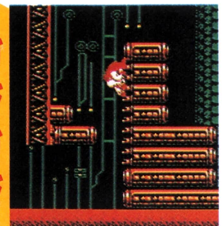
## アクション② 移動

カベをよじ登ったり、天井からぶら下がったり、空中回転を見せるなど変幻自在の動きが可能だ。微妙なコントローラ操作により、様々に変化する極楽丸のアクションを充分にたんのうしてほしい。

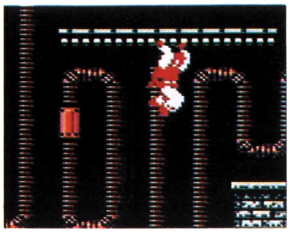
### よじ登り

写真のような、切り立ったカベはよじ登ることができる。また、天井からぶら下がり、そのまま進むことも可能だ。


切り立ったカベに向かってジャンプしよう


そのまま、カベの側面にへばりついて登れるゾ

ガジガジ


写真のような天井の所では、ぶら下がったまま、移動できる

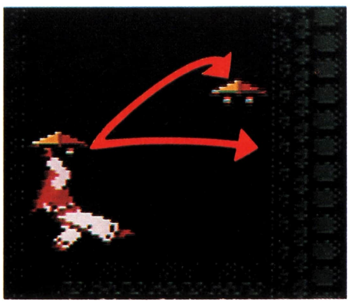
### ふり飛び

極楽丸の見せ場は「ふり飛び」と呼ばれる移動方法にある。各面には、左の写真のような、小さなブロックが点在している。このブロックの下部には把手があり、ジャンプすると、しぜん極楽丸がぶらさがる形になる。ここで、十字ボタンで方向を指示しながらⒷボタンを押すと、極楽丸が体をひねるやいなや、空中回転しながら宙をとんでいくのだ。このときのⒷボタンを押している時間により、とぶ距離が変わる。ブロックが連続的に配置されている所でこれを行うと、次々と宙をかけるようにブロックをとび移っていく。まさに忍者のごとき極楽丸の面目躍如といえよう。

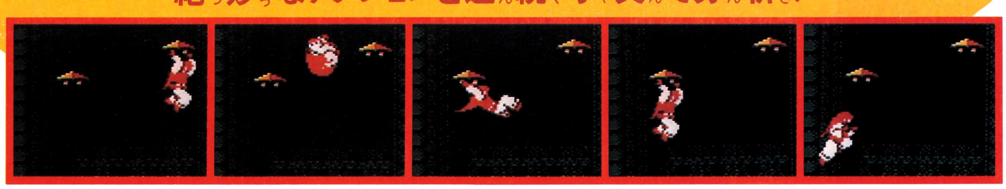

丸で囲んだ部分に注目。これがいたる所に点在している

コレが鍵


ブロック。下部には把手がある


Ⓑボタンを押している時間が長いほどジャンプの距離がひらく。操作により、微妙な違いをだせる

### 絶妙なアクションを連続写真で分析！


目の前のブロックめがけてジャンプ

把手をつかんで、ぶら下がった

体をおもいきり、振って…

空中回転！ まるで、サーカスみたい

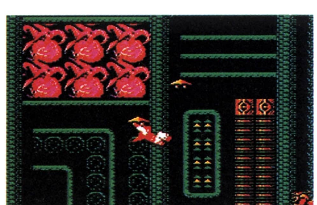
おみごと！ 実際に画面を見せたいな

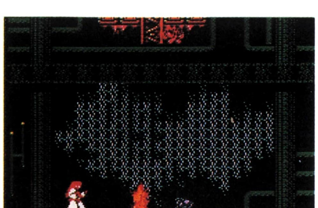
## 意地悪なトラップを絶妙アクションで突破せよ！

面構成は、全部で5ステージから成っている。ヨコやタテにスクロールするステージを進んでいくと、1画面分のボスがいる部屋にたどりつく。ここでボスとの対決がはじまるのだ。

### ステージ 1

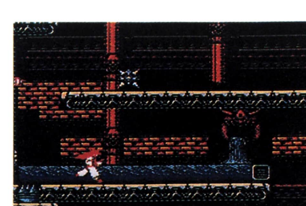
ヨコスクロールのステージ。もっともトラップが少なく、敵も一撃で倒せるザコキャラばかりだ。


トラップは少ないがブロックがたくさんある。ここでマスターしよう


ボスの部屋。1画面分しかなく、スクロールしない。ボスは強いぞ

### ステージ 2

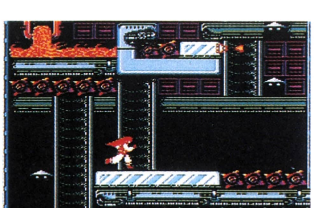
すべる床とダメージゾーンが交互に並んでいる。注意しないと流されて体力が減る。


かなりイジワルなトラップがいっぱい。体力がすぐ減ってしまう


床は、実際に乗ってみないと、トラップかどうか、わからない仕組み

### ステージ 3

タテスクロール面。火炎放射などトラップが多い。ふり飛びで上へ向かうステージだ。


ここまでくると、ブロックをうまく使わないと突破できない



# NEW ゴーストバスターズ2

## ゴーストたちを退治しよう!!

12月26日発売予定

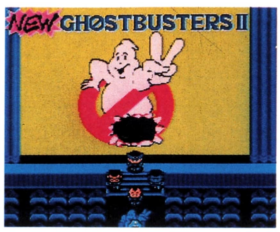
HAL研究所 5900円 消費税別

カセット 1M+1M

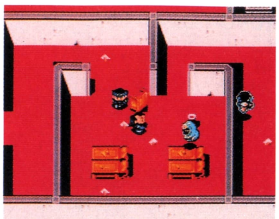
コンティニュー アクション

## 大魔王ビーゴの野望を打ち砕こう!!

キミは昨年の年末に公開された映画『ゴーストバスターズ2』を見たかな。この映画をもとにしたコミカルなアクションゲームが、この『ゴーストバスターズ2』だ。先にゲームボーイ版も出ていたけれど、さらにファミコンでも楽しめるようになったのだ。ニュートロナ銃とゴーストトラップというバスターズの武器を、2人1組のチームプレイで操って、ゴーストを捕獲し退治しながら全6ステージを進んでいこう。




⬆これがタイトル画面だ。映画のようににぎやかだね



⬆あちこちにいるゴーストたちを退治していくのだ

## 仲間を選ぼう

タイトル画面でスタートボタンを押すと、セレクト画面になる。そこで十字ボタンとⒶボタンを使って、4人の中から2人のキャラクタを選ぼう。最初に選んだキャラクタをビーマーとして操作することになるぞ。どのキャラクタも能力の差はないぞ。

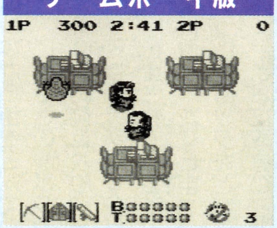



⬆この4人の中からビーマーとトラッパーの2人を選ぼう

## ゲームボーイ版との違い

この『ゴーストバスターズ2』には、このファミコン版よりも先にゲームボーイ版が発売されている。このファミコン版とゲームボーイ版のゲームの目的は同じだけれど、ゲームシステムは少し変わっている。ゲームボーイ版にあったタイムやゴースト数が、ファミコン版では廃止された。

### ゲームボーイ版




⬆時間制限などもあるのだ

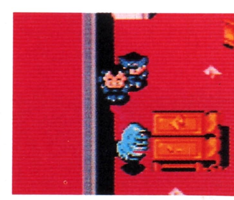
### ファミコン版



⬆スコア表示などがなくなった

## ビーマー

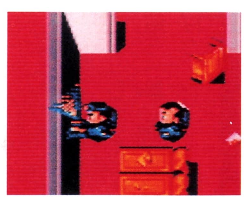
プレイヤーが操作できるのがビーマーだ。ニュートロナ銃を発射するぞ。



⬆プレイヤーを動かすことのできるのはビーマーだけだ。ニュートロナ銃を撃つ

## トラッパー

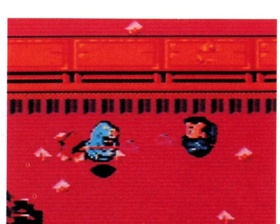
トラッパーはビーマーにくっついてきて、プレイヤーは操作できないので注意。



⬆トラッパーはビーマーの後ろについてくるだけだ。ゴーストを吸い込む

## ゴーストの倒し方

ゴーストを退治するには、ニュートロナ銃とゴーストトラップを使おう。Ⓐボタンでニュートロナ銃の発射、Ⓑボタンでゴーストトラップの作動だ。まず、ニュートロナ銃でゴーストをしびれさせよう。そして、トラッパーが前に出るようにビーマーを移動させて、Ⓑボタンでゴーストトラップを出すと、ゴーストは吸い込まれてしまうのだ。



⬆ニュートロナ銃を発射して、ゴーストをしびれさせよう



⬆トラッパーが前に出るようにビーマーを移動させる



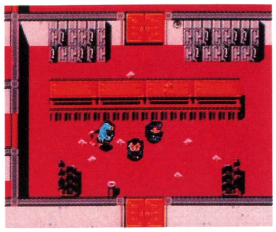
⬆ゴーストトラップを出すとゴーストは吸い込まれてしまう

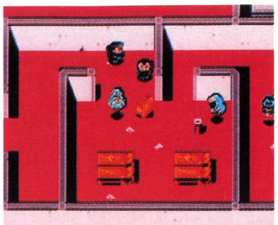
## バスターズたちの進むステージを見よう

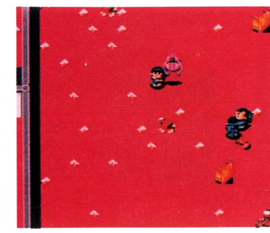
それでは、バスターズたちの進むステージを見ていこう。どのステージにもゴーストがたくさんいるので、1匹残らず退治しよう。ステージによってはボスゴーストもいるぞ。

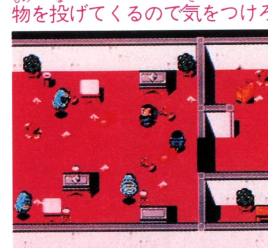
### ステージ1 裁判所

ステージ1は裁判所に続くオフィスからのスタートだ。登場するゴーストはザコばかりだけれど、部屋が複雑なので矢印をよく見て移動するようにしよう。


ゴーストバスターズ復活となる晴れの舞台がここだ

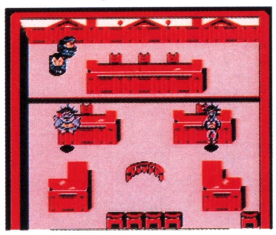

まだゴーストはザコばっかりで大したことはないぞ

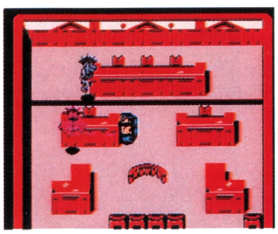

こんなところに女の子がいる。助けてあげよう


ここのゴーストはいろいろと物を投げてくるので気をつけろ

### ボス・スコレーリブラザーズ

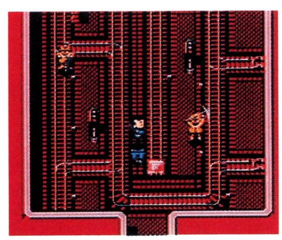
ステージ1のボスは、2人組のスコレーリブラザーズだ。2人バラバラで部屋の中を飛び回るぞ。一定時間ビームを当てないと捕獲できないぞ。

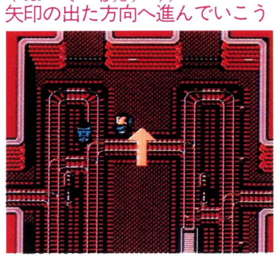

スコレーリブラザーズは2人バラバラで襲ってくるぞ

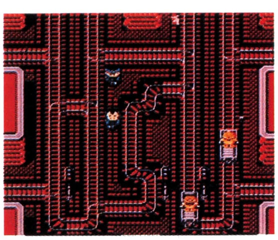

一定時間ビームを当てると赤くなって捕獲できるようになる

### ステージ2 旧ニューヨーク地下鉄

ステージ2は、過去に大事故が起こり、今は廃坑となっている旧ニューヨーク地下鉄だ。地下鉄作業者の霊がつるはしやドリルで襲いかかり、トロッコは狂ったように走り回るぞ。この地下鉄作業所では、トロッコに気をつけていないと、暴走してくるのでいきなり跳ね飛ばされてしまうぞ。矢印の向きに従って進んでいこう。

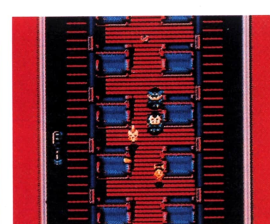

地下鉄作業者の霊がつるはしやドリルで襲いかかってくるぞ


線路が複雑につながっている。矢印の出た方向へ進んでいこう


トロッコが暴走してくる。気をつけないと跳ねられるぞ

### 幽霊列車だ

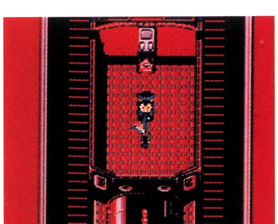
地下鉄作業所を抜けると、幽霊列車に乗り込む。この乗客は事故の犠牲者たちだ。首だけになった姿で、いまでも座席にさまよっているのだ。退治してしまおう。


事故の犠牲者たちが乗客の幽霊列車なのだ

### ボス・車掌ゴースト

幽霊列車の先頭者で待っているのは車掌ゴーストだ。スコップから光の玉を発し、バスターズを攻撃してくるので気をつけよう。


幽霊列車の先頭で待っているのがボスの車掌ゴーストだ


ビームとトラップを同時に出して捕獲してしまおう

### ステージ3以降

これだけでは、バスターズの仕事は終わらない。まだまだ先のステージが待っているのだ。ステージ3はディナの住んでいるマンション、ステージ4はムードスライムの流れる下水道、ステージ5は大魔王ビーゴの肖像画の保管されている美術館だ。そしてステージ6には大魔王ビーゴがバスターズたちを待ち構えているぞ。

#### ステージ3・マンション


ディナが住んでいるのだ

#### ステージ4・下水道


ムードスライムが流れている

#### ステージ5・美術館


ビーゴの肖像画のある美術館



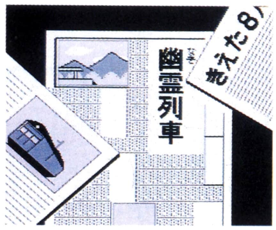
# 人気作家の推理小説がファミコン化！
# 赤川次郎の 幽霊列車

'91年1月発売予定 キングレコード 6800円 消費税込

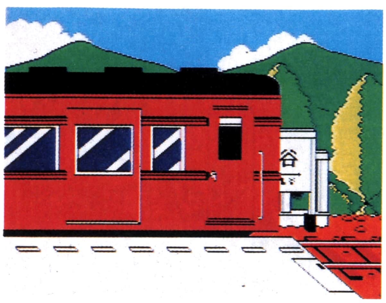
カセット 2M+64KRAM バッテリーバックアップ アドベンチャー

## 強力な陣営で贈る赤川氏のミステリー

このゲームの原作は、推理小説第一人者の赤川次郎。原画は漫画家のわたせせいぞう。
気になるゲームの物語は田舎町岩湯谷を走る列車内で起こった奇妙な事件を東京の刑事が真相を追うというもの。
変わっているのは謎の女子大生が推理すること。彼女が仲間になると『夕子』というコマンドが使えるのだ。




○マスコミでも、これだけ騒がれている奇妙な事件



○これが、8人の乗客が消えたという問題の列車だ

## ダンディーな主人公・宇野

紳士的な印象を受ける主人公宇野亨一。彼は警視庁捜査一課の刑事で、田舎町・岩湯谷で起こった列車の乗客8人が消えるという事件に挑む。



○なかなか面長で、スッキリしたいい男だ

○これは、岩湯谷に向かう列車内。わたせせいぞうらしい絵だ



## 重要なのは証言・証拠

ここでは基本的なことに触れておく。大事な証言は書き留めて忘れないようにし、展開を有利にしよう。それと証拠は、どんな人物にも見せて反応を見たほうがいいだろう。



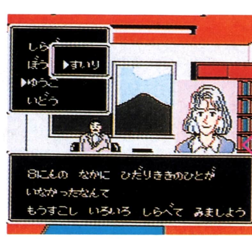

○証拠を見せると意外な人物から意外なことがわかるかも!?

## 夕子をうまく使おう！

先に触れた『夕子』というコマンドを使うと、推理して方向転換やゲームが進行したりするので、どんどん使おう。

○頼りすぎてもダメなのかな?

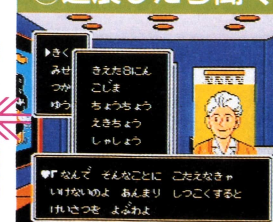
### ①何度も聞く



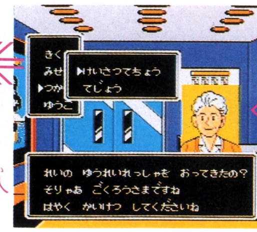

○必ずしも何かひらめくわけではないのだ




### ②進展したら聞く




○最初のうちは、敬遠される



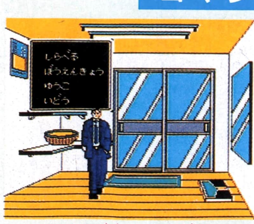

○ある事をしたら、態度がコロッと変わった




○聞き込みも、すんなり受け入れてくれるようになった

## コマンド説明

このコーナーはコマンドを理解してもらうために設けた。写真のコマンドはⒶボタンを押すことで出せる。そして、その中から選択するというオーソドックスな方法だ。




○これは、特によく使うコマンドだ

**移動** 行きたい所をウインドウ内から選択する

**聞く** 人物と証拠について聞くことができる

**使う** 警察手帳と手錠を使うことができる

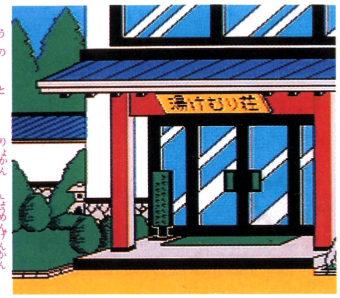
**夕子** 夕子の意見を聞きたい時に使う

**望遠鏡** 主に遠くを見るときに使うが、近くも可能

**調べる** 辺りにあるものを調べる。ウインドウ内選択

## 消えた8人の乗客を探して捜査開始！

岩湯谷に到着した宇野は、次の日に捜査することにした。そして、偶然にも宇野は消えた8人の泊まった旅館の同室に泊まる。まず、いろいろ調べてから聞き込みを始めよう。




宇野の泊まる旅館の正面玄関。右端にいるのが主人だ

### 出会い




浴場で一度会う。そして、部屋に戻ると彼女がいる



これが、女子大生の永井夕子だ

## 聞き込み開始

前にも触れたがゲームを進めていく上で重要なのが証言。最初のうち証拠を入手するまでは聞き込み中心になる。旅館や当時の駅関係の人に詳しい話を聞こう。事件前の様子が、わかってくるはずだ。特に駅は念入りに調べよう。



旅館の主人小島。最初のうちは不審はないのだが…



町では誠実ということで評判の岩湯谷駅長



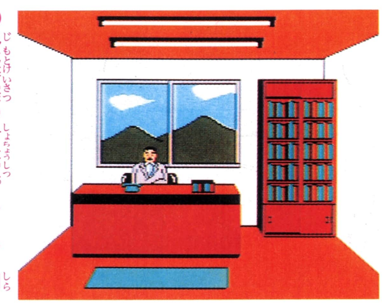
数年前に、岩湯谷へ来たという運転手



昔はイジメッ子だった、という車掌

## 地元警察へ

ここには必ず来ることになるが、地元警察の捜査で得た重要な証言を入手することが出来る。事件直後のことなども聞けるので、よく聞こう。



地元警察の署長室。いろいろ調べるのもいいが聞き込み中心に

### 証言を確かめろ

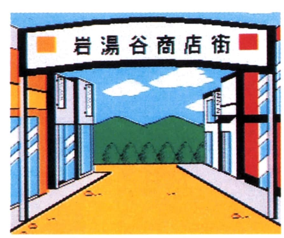
実は証言したのは8歳の子供。だから、地元警察は半信半疑。とりあえず目撃現場へ行こう。




子供は列車内に人影を見たと証言。確かに列車に乗客がいることを確認できる

## 身近な人から聞き込み

この商店街へ来るには、領収書が必要だ。それを、ある人に見せればOKだ。商店街では、いろいろな情報を聞くことができる。手当たり次第に店に聞き込みをしよう。




商店街入口。ここではどんなことを聞けるだろうか




ここは雑貨屋なのだが何か不審な点がありそう

### 何かがにおう

写真のこの2人、あることで何かを隠している。少々てこずるかも。




つっかえちやって

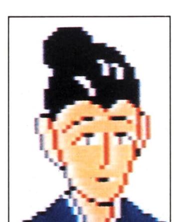
こいつも何か隠してそう

## 新たな証言か…？

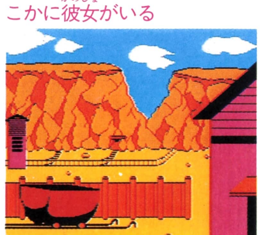
宇野たちは、一息入れに部屋へ戻ってみると、旅館の女中がメモを残して消えていた。悪いことがなければいいが…。




部屋の中を見てみるとメモが！



彼女は一体何を言おうと…



ここは採石場だ。ここのどこかに彼女がいる



ここはどこか？ 一体何がこの先にあるのかは自分の目で見てね



# 世界の大舞台へシュートを打ち込め

# TECMO WORLD CUP SOCCER™

テクモワールドカップサッカー

カセット 512K＋512K

パスワードコンティニュー

サッカー

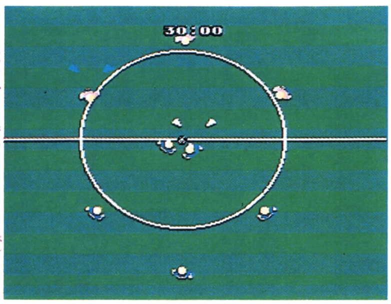
**12月7日発売予定　テクモ　5800円 消費税別**

## 寒さも吹き飛ぶ興奮のサッカーゲーム

アーケードの『テクモワールドカップ』の移植版だ。ゲームの設定は、今年イタリアで行われた、ワールドカップ（サッカーの世界大会）をモデルにしてある。従って、操作する選手のプレイも非常に大胆で、手に汗握る試合が十分楽しめる内容だぞ。



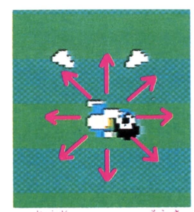

⬆モードは総当たり戦を行う１人用と対戦プレイの２人用がある




⬆試合時間は画面上では30分ハーフだが実際は6分で行われる

## これが基本操作だ

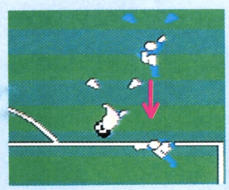
操作可能な選手には、矢印が点滅する。これらは、試合中のボールの行方によって、コンピュータが判断するぞ。



⬆十字ボタンを操作して８方向に動かすことができるぞ

### スライディング

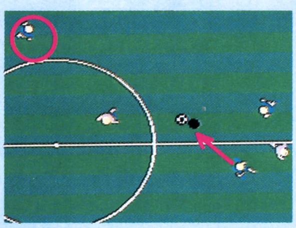
相手にある程度まで接近して飛び込む。ボールを奪うのに有利だ。



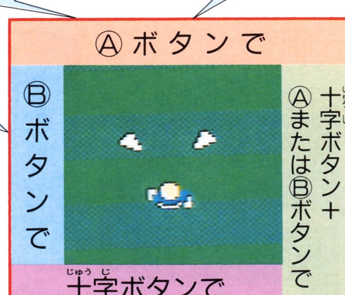
⬆矢印の方向だけでなく８方向に飛び込める

### ロングパス

ボールを高く上げて、向こうの味方にパス。作戦の幅が広がるぞ。

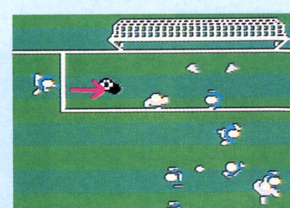


⬆パスは相手の頭上を越えていく




### シュート

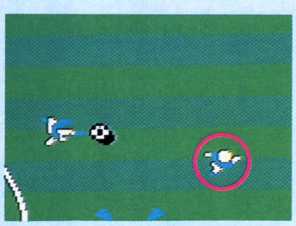
ゴールまでの距離が長ければⒶ、短ければⒷボタンでシュートだ。



⬆この距離だとⒷボタンが有効

### ショートパス

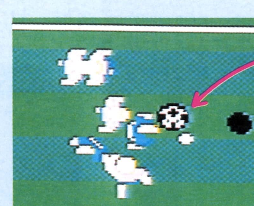
近い距離でパスをつなぎ、確実に攻め込んでいくにはこれだ。



⬆走り込んできた選手にパスする

### ヘディング

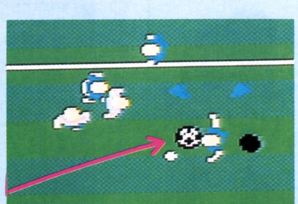
パスが頭上にくると、自動的に行う。空中戦に切り換えるのに有利だ。



⬆ジャンプも自動的に行う

### トラップ

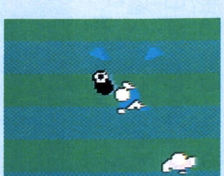
パスが胸の高さにくると自動的に行う。次のプレイにつなぐ第一歩だ。



⬆ボールを奪われないように注意

### ドリブル

作戦や状況に応じて、ボールを運ぶ距離を考えてやるのが効果的だ。



⬆走る速度に緩急をつけたりすれば、より効果的

# 技術もチームもすべて世界レベルだ

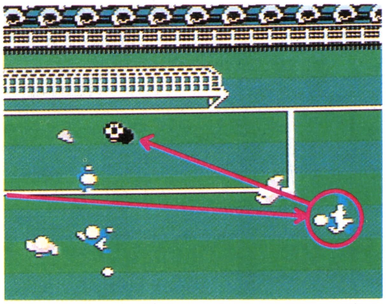
世界各国のよりすぐりのプロの選手たちが、白熱のプレイを展開するのが、このゲームの注目すべきところ。この選手たちをうまく操作して、優勝を目指そう。

## 高度なテクニック

操作法をマスターすれば、かなりの高度なテクニックを繰りだすことも可能だ。ここでそのいくつかを見てみよう。

### オーバーヘッドキック

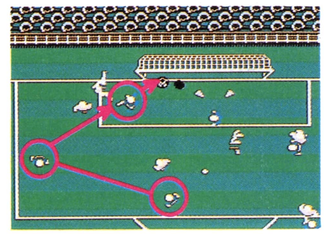
空中で大きく体をのけぞらせて、渡ってきたパスをダイレクトにシュートする。



⇧選手の向きと反対側の十字ボタンをタイミングよく押すのだ

### センタリングシュート

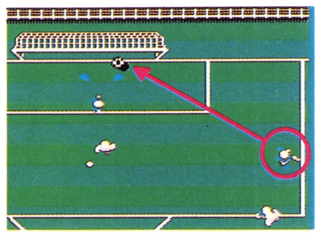
ショートパスで確実にゴール前までつなぎ、キーパーのスキをついてシュートする。



⇧いかに相手の守りをパスによってくずすかが成功のポイントだ

### アキュートシュート

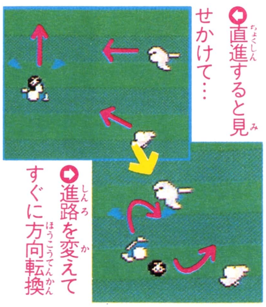
ゴールライン際から、キーパーとゴールの間を縫うように、鋭角的にシュートする。



⇧ゴールポストの内側を狙って打つとより成功の確率が上がる

### フェイント

ドリブルの進路を急に変えて、相手に意表をつく。



⇧直進すると見せかけて…

⇧進路を変えてすぐに方向転換

## 世界の強豪が参加

チームは、16の強豪の中から選べる設定だ。それぞれ独自の個性を持った、精鋭ぞろいなので、いろんな対戦パターンが楽しめるぞ。



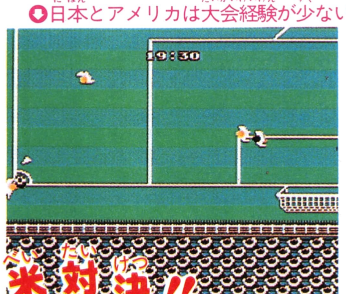

⇧試合前にはこのチーム選択画面の中から選びだす

### ラテンの血が騒ぐ!



⇧優勝候補のブラジル対イタリア戦

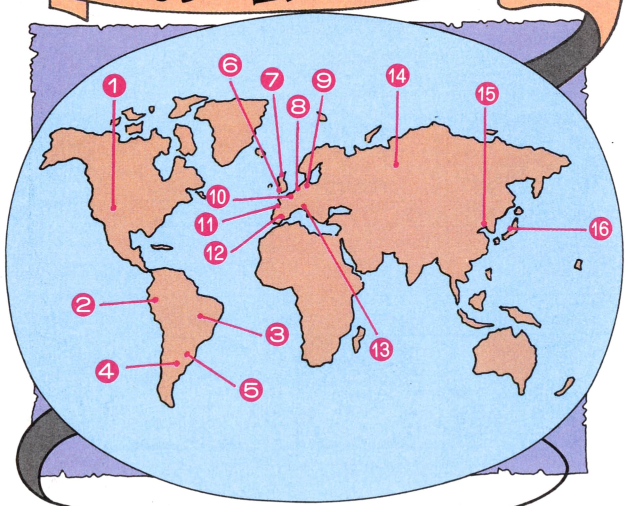
### 日米対決!!




⇩日本とアメリカは大会経験が少ない

| No. | チーム |
|---|---|
| 1 | アメリカ―40年ぶりの大会出場で意気があがる |
| 2 | コロンビア―名キーパーイギータが勝敗のカギ |
| 3 | ブラジル―サッカー王国の名のとおり優勝候補 |
| 4 | アルゼンチン―マラドーナを軸に優勝を目指す |
| 5 | ウルグアイ―攻守に選手の充実感が増してきた |
| 6 | イングランド―攻撃力の弱さを鉄壁な守備で補う |
| 7 | スコットランド―不屈の闘志と試合運びは定評 |
| 8 | 西ドイツ―伝統的な勝負強さと堅いチームプレイ |
| 9 | ポーランド―軽快なフットワークプレイが印象的 |
| 10 | オランダ―過去2回の準優勝で実力十分 |
| 11 | フランス―プラティニを軸に多彩な攻撃パターン |
| 12 | スペイン―若手選手中心の生きのよさで勝負 |
| 13 | イタリア―開催国。ブラジルと並び優勝候補 |
| 14 | ソビエト―実力派の選手をそろえたダークホース |
| 15 | 韓国―守備に不安があるが攻撃は破壊力抜群 |
| 16 | 日本―全体的に力不足だがチームワークで補う |

### 参加16チーム一覧地図





# おなじみのキャラクタで麻雀が打てる

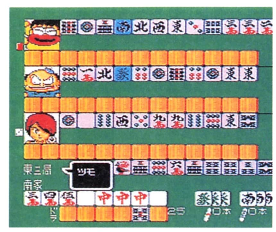
# ぎゅわんぶらあ自己中心派2

12月7日発売予定　アスミック　6500円　消費税別

カセット　2M＋64KRAM　バッテリーバックアップ　麻雀

## ぎゅわんぶらあの戦いは終わらない!!

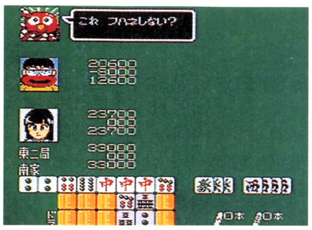
既にパソコン版などでおなじみの『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』が、ファミコンでもできるぞ。漫画でもおなじみのキャラクタで麻雀を楽しめるぞ。



ごく普通の4人打ちタイプの麻雀ゲームだぞ

## 個性豊かな雀士

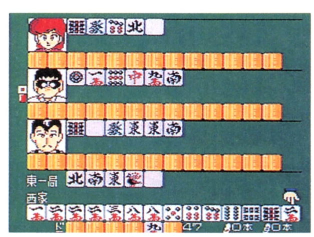
登場する雀士たちは、漫画で打っていたように強烈な個性を持っている。打ち方によって、アンチタコ派とタコ派に分かれている。



個性豊かな雀士たちと、好きなように対局できるぞ

## アンチタコ派

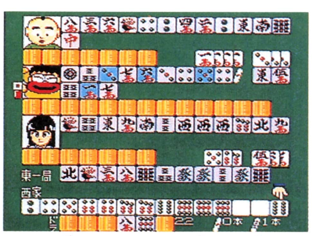
ごく普通の正統的な麻雀の打ち方をするのが、このアンチタコ派だ。どちらかといえば、あまり鳴かずにメンゼンでコツコツと手を進めていく打ち方だ。下のメンツのうち右側の12人がアンチタコ派で、みんななかなかの腕の持ち主たちばかりだ。



アンチタコ派のメルバーはどちらかといえばメンゼンで手をつくる

## タコ派

なんでもかんでも鳴きまくってしまう打ち方をするのがタコ派だ。とにかく鳴いて場をぐちゃぐちゃにして、本人はノーテンである、といったことをよくやる。左側の12人がタコ派で、アンチタコ派にとってはイヤな雀士だ。



タコ派のメンバーは鳴いて鳴いて鳴きまくる打ち筋だぞ

### 哭きのカバ

鳴きに全てを賭けている

### CHON²

アイドル雀士。ヘタクソなシロウト

### 馬場プロ

プロ雀士。ムリにチンイツに走る

### 片チン大王

タコ友の会会長。実は片山本人

### 引若丸

引きの良さは超一流。速攻タイプだ

### 店野真須太

『ミスチョイス』のマスター

### 律見江ミエ

明るくいい加減でマイペースな性格

### 持杉ドラ夫

原作の主人公。ツキもよく強い

### 北　郎

青山墓地ネハンに住む妖怪だ

### カラポン

一鳴きの全てを賭けている

### おかもとたろう

「麻雀は爆発だ」が彼のテーマだ

### マッコウ

いつでも強気に真っ向勝負をかける

### ソニー君

無理のない打ち方の技術のソニー君

### 北家拳士郎

北家のときに強い北家神拳の伝承者

### E・T

アガリ役を宣言してしまう

### ゴッドハンド

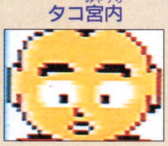
力と技で無駄ヅモをなくす

### ハルタン星人

タンヤオが得意な謎の配牌忍者

### オクトパシーふみ

タコであることに誇りを持っている

### タコ宮内

ルールや役もよく知らない大タコ

### 勝ちすぎの金蔵

麻雀で負けたことのない強運の人

### 番長リキ

ガメつくて、力任せの打ち筋だ

### 吉田勝因

ツキがなく点棒に恵まれない

### 武田震源

麻雀における天下統一を志している

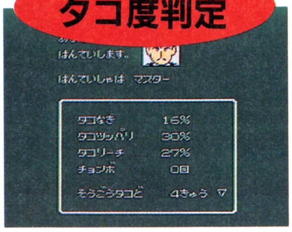
### テナリンズ

3人組で、今回はキムチが打つ

## モードを選んでプレイしてみよう!!

それでは実際に打ってみよう。モードはフリー対戦、勝ち抜き戦、タコ合戦の3つが用意されている。フリー対戦は好きな雀士を選んで自由に対戦するモード、勝ち抜き戦は24のキャラクタとの総当たりで勝ち抜くモード、タコ合戦はタコ派とアンチタコ派に分かれて日本全国を舞台に戦うモードだ。どのモードも面白いぞ。また、どのモードでも一局終わるとあなたのタコ度を判定してくれるぞ。

### タコ度判定




✪どのモードでも一局終了するとあなたのタコ度を判定してくれる

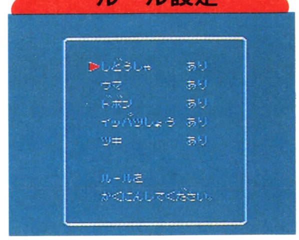



✪モードはこの3つだ。好きなモードを選んでプレイしよう

### フリー対戦

フリー対戦は、24人のメンバーの中から、好きなメンツを選んで楽しむことができるぞ。他のメンツの手をオープンにしたり、コンピュータに自分の手をまかせて観戦することもできる。また、指導者をつけると、選んだキャラクタのツキを自分のものにして打つこともできるのだ。好きなキャラクタで遊ぼう。

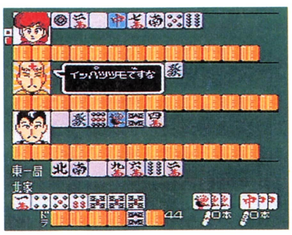
### ルール設定




✪ゲームを始める前にルールを確認しておこう

✪好きなメンツを選んで始めよう。タコ派もアンチタコ派も選べるぞ

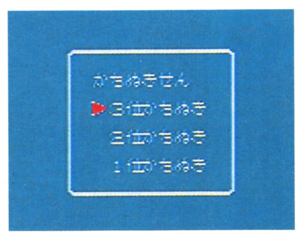





✪適当に選んだメンツでやってみたぞ。相手のペースにハマるなよ

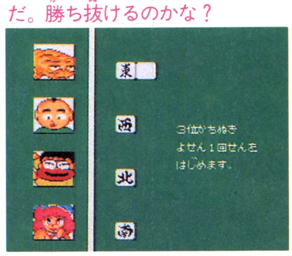
### 勝ち抜き戦

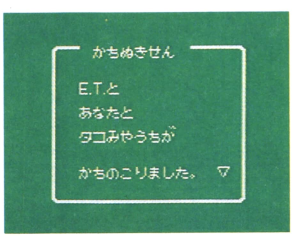
24人のキャラクタと総当たりの勝ち抜き戦をするのがこのモードだ。前作とは異なり、1人・2人・3人勝ち抜きの3種類のパターンでできるぞ。3人勝ち抜きの場合は、3位までに入れば勝ち残れるけれど対戦回数は多く、逆に1人勝ち抜きの場合は対戦回数は少ないけれどトップをとり続けなければならないぞ。




✪まず最初に勝ち抜きの人数を選択しておこう

✪最初に対戦するのはこのメンツだ。勝ち抜けるのかな?




✪なんとか勝ち抜けたぞ。でも先はまだ長いぞ

### タコ合戦

タコ派とアンチタコ派に分かれて戦うのがタコ合戦のモードだ。あらかじめマップ上に配置された駒を移動させて、戦闘時には駒にいるメンバー2人のうちどちらかになってプレイするのだ。味方2人の合計点が敵側を上回れば味方にすることができて、メンバー全員を味方につければマップクリアだ。

### どちらかを選ぼう




✪アンチタコ派かタコ派のどちらの味方につくか決めよう

### 地区を選ぼう




✪日本全国にある8カ所のうちから1つ選んで始めよう

### コマを動かそう



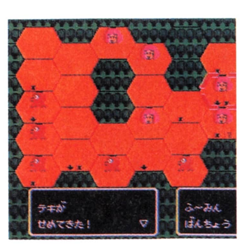

✪敵の駒に重ねると戦闘(麻雀)になるぞ

### 統一しよう

マップは日本中に8カ所ある。全てのマップをクリアすれば勝ちとなるぞ。バッテリーバックアップで、タコ派アンチタコ派の両方のデータをセーブできるぞ。またタコ合戦だけの特別ルールもあるぞ。

✪どの敵と戦うのかを考えて、ペアを組み替えられる



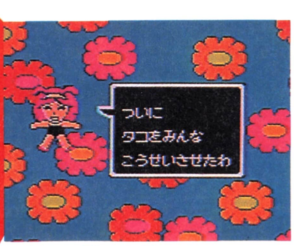




✪さあ敵との戦闘だ。この地形には特別ルールがある

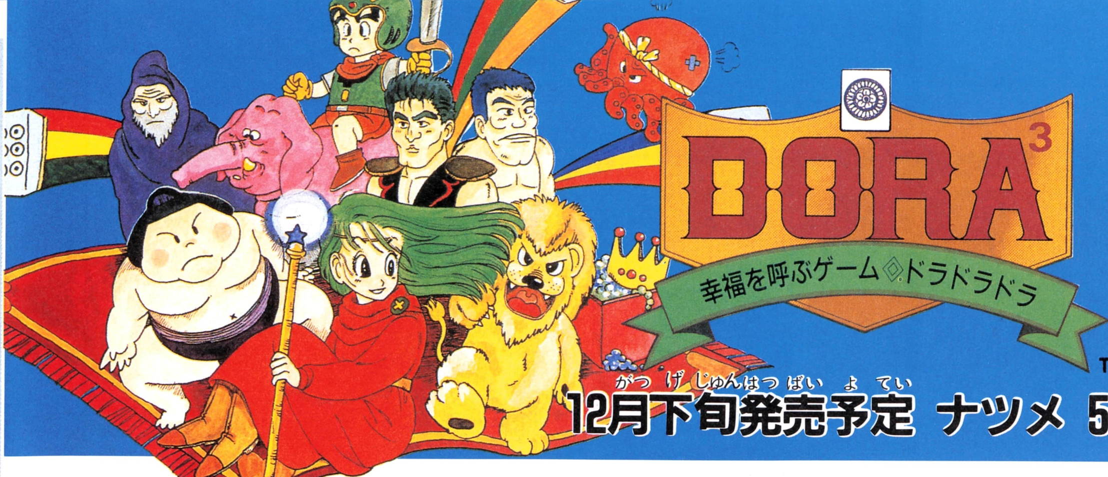
✪麻雀で対戦して、敵のペアより総合得点で上回れば勝ちだ




### 全国を制覇しよう




✪全ての敵を寝返らせれば、1つの地区を制圧することになるぞ



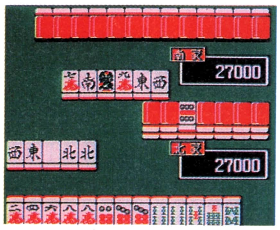

# 麻雀でRPGが楽しめて、1粒で2度おいしい

**12月下旬発売予定　ナツメ　5800円　消費税別**

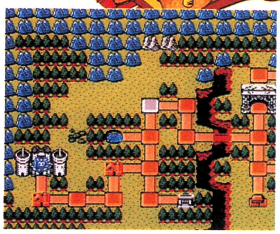
カセット　1M+1M
パスワード　麻雀

## 2つのモードで楽しめる麻雀ゲームだ!!

普通ロールプレイングゲームというと、敵と戦って経験値を得て成長していくものだよね。ところが、この『ドラドラドラ』は戦闘が敵と体を張って戦うのではなく、麻雀で勝負するゲームなのだ。このRPG仕立てのクエストモードには3つのシナリオが用意されている。各シナリオの中でも、それぞれ3人の主人公の中から1人選んでプレイできるので、何回でも楽しめるぞ。もちろん普通の麻雀も楽しむことができるのだ。



ごく普通の2人打ち麻雀が楽しめるぞ


クエストモードでは、マップも出てきていかにもRPGだ

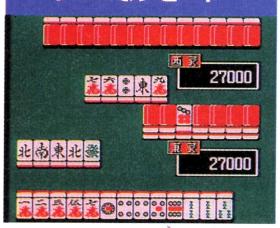
## モードは2つ

この『ドラドラドラ』には、2つのモードが用意されている。1つはロールプレイングゲームのようなクエストモード、もう1つはごく普通の麻雀が楽しめるノーマルモードだ。タイトル画面の後でモード選択画面になるので、どちらかプレイしたいモードを選んでから始めよう。どちらのモードをやっても楽しむことができるぞ。



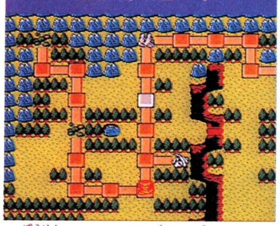
まず、どちらのモードを遊びたいか選ぼう

### ノーマルモード



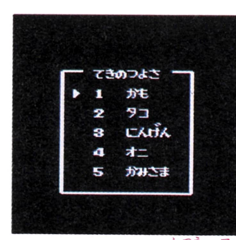
ただひたすらに打とう

### クエストモード


冒険しながら麻雀を打とう

## ノーマルモード

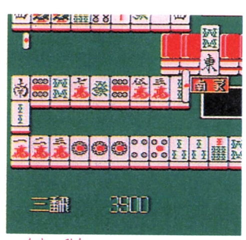
ごく普通の2人打ち麻雀だ。5段階のレベルの中から、対戦相手を選ぼう。



このモードでは普通に麻雀を打つだけだ

### かも

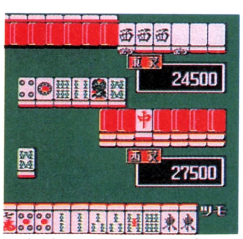
その名のとおり、弱いカモだ。5段階のレベルの中では最も弱いので、かっぱいでカモにしてやろう。



最も低いレベルなので、カモにするにはもってこい

### タコ

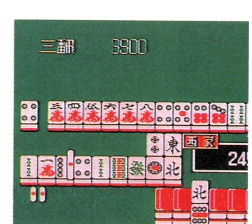
鳴きまくって場をメチャクチャに荒してしまうのがタコだ。ツモがいいので、意外な手を作っていることもある。



名前のとおりタコ麻雀をするぞ

### にんげん

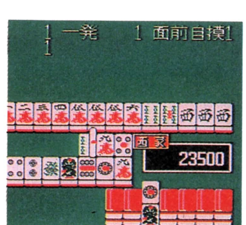
ごく普通の強さをしているのが、このレベルだ。人間相手なのでしっかりやらないと勝てないぞ。



一応それなりに打ってくる。練習相手にいいぞ

### オニ

このレベルになると、なかなか勝つのが難しくなってくる。上級者にはこれくらいでちょうどいいかも。



かなり強くなってくる。上級者向けかな？

### かみさま

最も強いレベルがこのかみさまだ。人間ではまず上がれないような手を作ってくるかもしれないね。



最も強いレベルがこれだ。神ワザを使うのか？

## RPG仕立てのクエストモードを見よう

それではもう1つのモードである、クエストモードを見ていくことにしよう。このモードはRPGの戦闘が麻雀になったようなモードなのだ。つまり、麻雀で勝てないと、経験値を得ることもお金を得ることもできないのだ。頑張って戦おう。また、3つのシナリオに分かれていて、好きなシナリオで遊べるぞ。




3つの中から選んで始めよう



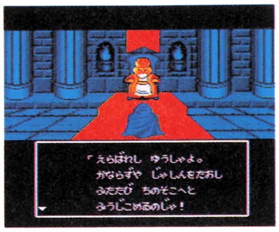

敵と出あうと、麻雀で勝負することになるのだ

## 冒険者シナリオ

冒険者シナリオは、国王からの依頼により、邪神の復活を阻止するために4本の魔剣を集めに旅立つのだ。プレイヤーには、戦士、僧侶、魔道士の3人の中から選ぶことができる。キミも邪神を封じ込めよう。



| 戦士 | 僧侶 | 魔道士 |
|---|---|---|
| ほとんどの武器類が装備可 | HP回復の魔法が使える | 攻撃魔法のエキスパート |




国王からの依頼により、勇者は旅立つのだった



冒険者シナリオのマップはこのようになっているぞ

## イベントもある

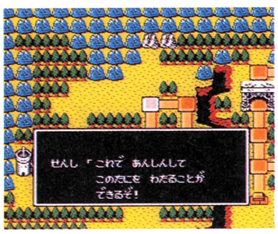
もちろん、RPGになくてはならないイベントもある。宿屋で体力を回復したり、道具屋で防具や薬草を買ったりもできるぞ。



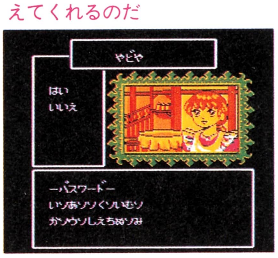

道具屋では武器や防具を買うことができるぞ



神殿などでは必ず出現するキャラクタもいるぞ




これで謎が解けて、さらに先へ進むことができるようになる




宿屋などではパスワードを教えてくれるのだ

## 武道家シナリオ

武道家シナリオは、世界一の武道家になるべく腕を磨いていた男が、世界最強の男を決める闘技場目指して武者修業に出るというものだ。プレイヤーには、レスラー、力士、空手家の中から選ぶことができるぞ。



| レスラー | 力士 | 空手家 |
|---|---|---|
| 万能キャラ。必殺技もある | HPが高く、打たれ強い | 強力な必殺技を持っている |




世界一の武道家になるために旅立つのだった



武道家シナリオのマップはこのように進んでいくのだ

## 動物シナリオ

動物シナリオは、人間たちに虐待されてきた恨みを晴らすため、邪神を倒して血を吸えば永遠の命を持つという伝説を信じて旅立つのだ。プレイヤーには、ライオン、ゾウ、タコのなかから選ぶことができるぞ。



| ライオン | ゾウ | タコ |
|---|---|---|
| 装備も可能な動物だ | HPが最高な動物だ | まともな麻雀を打たせない |

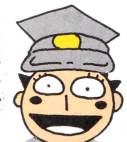


人間に虐待された恨みを晴らすために旅立つのだった



動物シナリオのマップはこのように進んでいくのだ



## 大学が舞台のボードゲーム

カレンダーをルーレットにして、大学生活をシミュレートしたゲームだ。ゲームの目的は、幸福度というポイントを多く得ること。コンピュータ、プレイヤー合わせて、最高4人まで参加可能だ。




大学を舞台としたボードゲームだ




いろいろなハプニングがあるぞ




カレンダーがルーレット代わり。この上で進んでいく

## ゲームはこう進む

カレンダー上でキャラがランダムに動き、それが止まった日のできごとが、イベントとして起こり、ゲームは進んでいく。途中には必ず止まる日もあるぞ。




Ⓐボタンでストップキャラが、ランダムに動きだし…



もう1度Ⓐボタンを押すと、キャラが止まる




そして、止まった日の出来事がイベントとして起こるのだ

## 必ず止まる日は…




下のように、必ず止まる日もある

7/13・12/14




夏、冬の休みに入る日。休み明けにテストもある

12/24




クリスマス。恋人がいれば楽しい日になるかも

1/1




元旦。一年の計を試すときだ

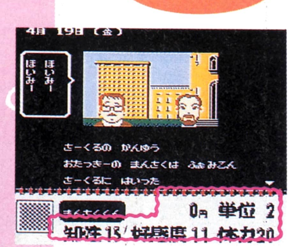
2/14・3/14



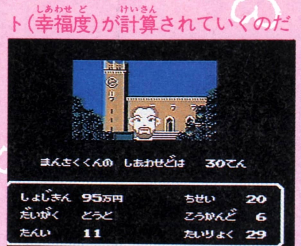

バレンタインと、ホワイトデー。後者は春休みの始まりの日

## 勝敗はポイントで

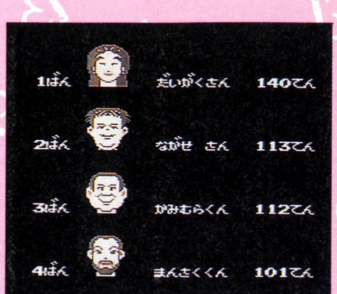
勝敗は、ゲーム終了後に発表される。勝敗は、ポイントによって決まる。入学した大学、お金、単位、知性、好感度、体力、恋人との親密度をもとにしてポイントを出し、そのポイントの高い人が勝ちとなる。人生を楽しんだ人の勝ち、ということなのだ。




主に、この部分の数値によってポイントが出るぞ



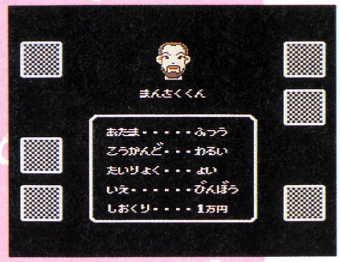

ゲーム終了後、1人ずつポイント(幸福度)が計算されていくのだ




そして、最後に順位が出るぞ

## 短い人生を楽しく過ごそう

最初に、自分のキャラを作るのだ。名前をつけ、性別、両親を選び、顔や所持金などの初期値を決める。さらに、入学試験を行って入学する大学を決める。キャラが決まったら、ゲームのスタートだ。

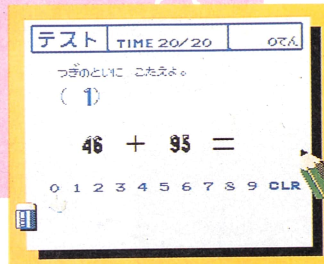



まず、自分のキャラを決める



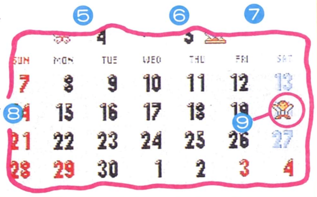

大学の入学試験を行い、自分の学校を決めるのだ

試験といっても、簡単なゲームだぞ




## ゲーム画面の説明




①イベント画面
カレンダーで決定した日の、イベントが起こる画面

②顔と名前
最初に決めた、名前と自分の顔を表示する

③お金
現在の所持金を表示。仕送りや、バイト代が入ると増える

④単位
月、火、水、木に止まると増える。勉強の充実度

⑤知性
頭のよさを表示。これが低いためにナンパに失敗することもある

⑥好感度
好かれやすさを表示。ナンパ、就職などたくさんのイベントに影響する

⑦体力
心と、体の両方の健康度を表示

⑧カレンダー
ここで止まった日がイベントとなる

⑨ストップキャラ
イベントの日を決めるキャラ

## イベントが豊富

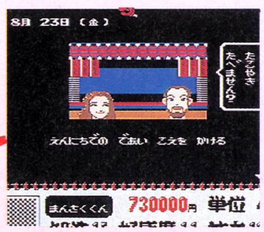
止まった日に起こるイベントは、非常にたくさんある。特に、恋愛に関するイベントは、豊富にあるぞ。ここで、それらのイベントのいくつかを紹介しよう。

### サークル

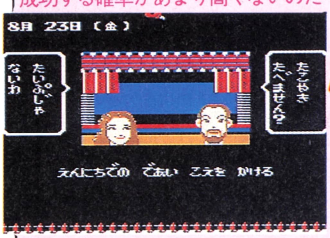



学生生活の楽しみの1つ。でも、変なサークルに入ると苦労するぞ

### ナンパ




恋のイベントの1つ。いろいろな場所で声をかけよう




嫌われてしまった…。ナンパは、成功する確率があまり高くないのだ

### バイト




バイトといっても、このようにちょっと危ないものもあるぞ

### 失恋




恋人には、親密度というのがあり、これが0になると、ふられるが…

### シューティング!?




このゲームでヨリを戻せるぞ

### デート

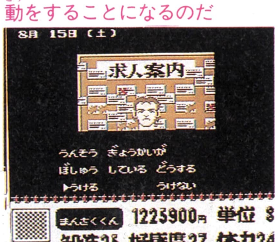



これで恋人の親密度を上げよう

## 期間は2年だ

普通、大学というと4年制だが、このゲームは、2年生で終了する。就職先をさがし、卒業試験をみごとパスするとゲーム終了。全員が終了したあとに、結果が発表されるぞ。

2年生の夏休みには、就職活動をすることになるのだ

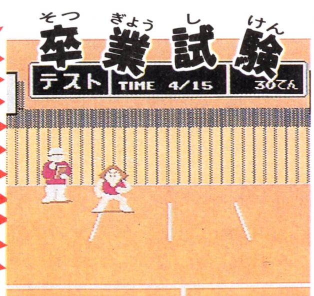



### 決まらないと…



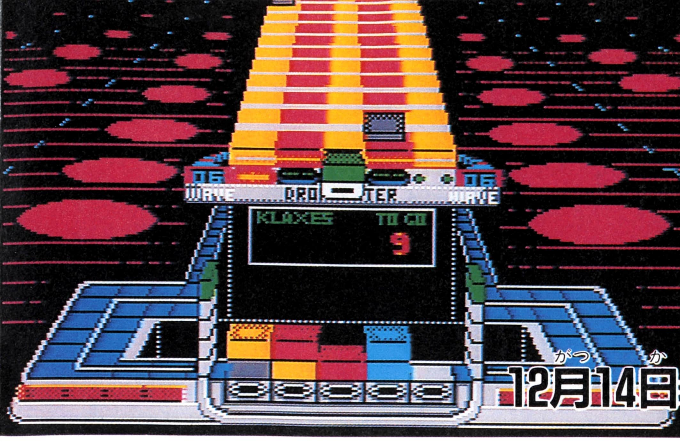

就職が決まらないと、プータローになり、好感度が下がるぞ

### 卒業試験




そして、この試験を無事にパスするとゲームは終了だ

## そして結果発表だ!



落ちるタイルの色をそろえるパズル

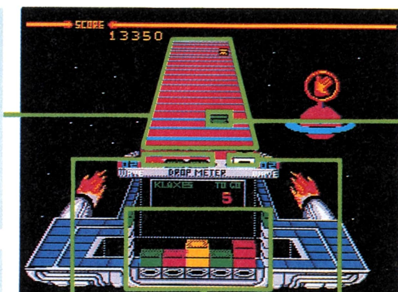
# KLAX

12月14日発売予定 ハドソン 5800円 消費税別

カセット 1M+1M コンティニュー パズル

## ゲーム画面説明

ゲーム画面は非常に神秘的な雰囲気をかもしだしている。宙に浮いている飛行物体がゲームの舞台。ここは基本的に変わらない。



●タイル
上から次々に落ちてくる。色はランダム、どの色が落ちてくるかは不明。

●パドル
タイルをこれで受けとめる。Ⓐボタンで台に落とすことができる。

●台
タイルを縦に5枚、横に5枚、計25枚落とすことができる。ゲームのメインとなるのが、この台なのだ。ここへの積み方で、君の勝敗は決定する。

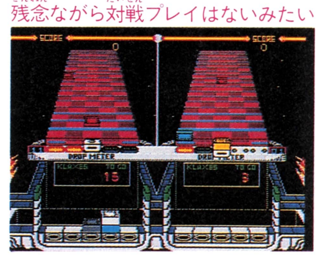
●レーン
タイルが落ちてくる道。レーンからパドル、そして台へとタイルは移動。

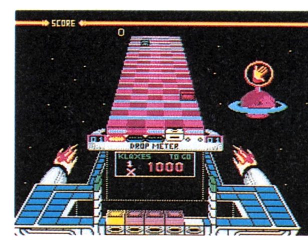
●ドロップメーター
パドルでタイルを受けそこねると点灯する。つまりミス数だ。

クラックスは、色のついたタイルを5×5のスペースに落とし、縦、横、斜めに3つ同じ色をそろえていくゲームだ。そろったタイルは画面上から消え、得点が加算される。3つそろったタイルのことをクラックスと言う。より多くのクラックスを作るのだ!!

**色のついたタイルを並べていく不思議なパズルゲーム**

⬇2人同時プレイもできる。でも、残念ながら対戦プレイはないみたい



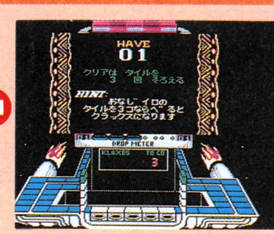


⬆とにかく基本は同じ色のタイルを3つ並べることなのだ。

## ゲームの進め方

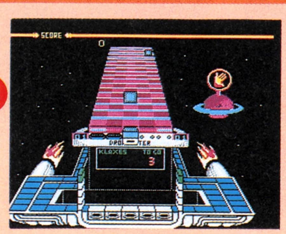
基本的なゲームの流れを紹介しよう。ここにあげたのはクラックスを1つ作るための流れであって、ステージをクリアするためには何度もこの流れをくり返さなければならない。もちろん、タイルは徐々に、速く多く落ちてくるのだ。

### クリア条件が表示される



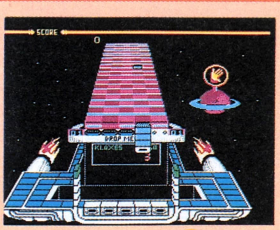
まずはクリア条件を見よう。それによって、プレイも多少変わるのだ。

### タイルが落ちてくる



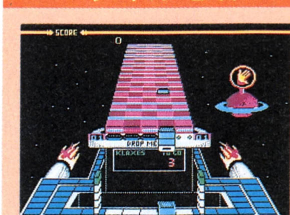
一度受けたタイルを上を押してはじき返しタイルの順番を変えることも。

### タイルをパドルで受ける



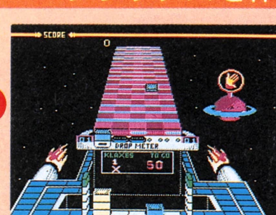
パドルの上には、タイルを、最高5枚までのせることができるのだ。

### タイルを落とす



Ⓐボタンを押すと、上に乗っているタイルから順に落とすことができる。

### クラックスを作る



そして、クラックスを作るのだ。この要領でクリア目覚しがんばろう!!

**クリアを目指せ**

## 3つのゲームレベルで高得点を目指すのだ

ゲームをスタートすると、3つのレベルの選べる画面になる。左のレベルはミスが3回まで難度が低い。中央のレベルはミスが4回までで難度中。右のレベルはミスが5回までで難度が高くなっている。どのレベルで始めても、5面クリアごとにレベル選択ができるようになる。




⬆最初はレベル1、6、11のうちから好きなレベルを選ぶことができる

5面ごとにレベル選択

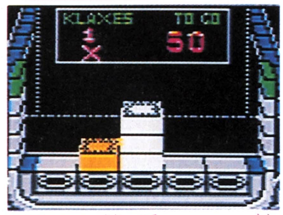



⬆で、6面になるとまた選べる

## 様々な消し方が

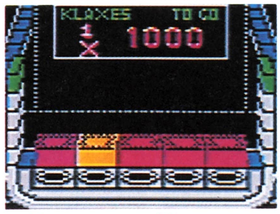
基本的な消し方は、縦、横、斜めに3つならべる方法だ。しかし、積み方によって、様々な消し方ができるのだ。

### 縦クラックス



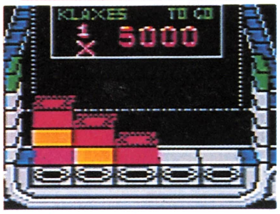
⬆縦に3つ同じ色のタイルを並べる。一番簡単なクラックス

### 横クラックス



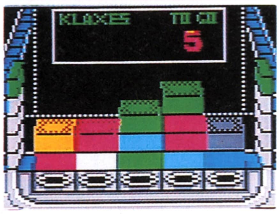
⬆横クラックスは斜めクラックスよりも作るのが難しいのだ

### 斜めクラックス



⬆一番受けの広い形をねらうなら、斜めクラックスを多く作れ

### ボーナス得点を増やせ



⬆5×5の空間。面クリア時のタイルが多いとボーナスが減る

## 複数クラックス

3つ以上並べる場合、複数クラックスという。4つで2クラックス、5つで3クラックスで、当然、得点も高い。

### 2クラックス



⬆4つ並ぶクラックスは、クラックス2つ分の価値があるのだ

### 3クラックス



⬆3クラックスはかなり難しい。狙ってやる技じゃない

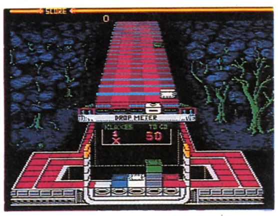
## ワイルドタイル

点滅しているタイルのこと。これは、どんな色にも対応するタイルだ。



⬆⬆写真では1色だが、本当はいろんな色に点滅

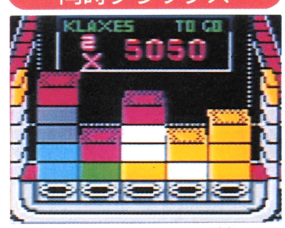
オールマイティータイルだ!!



## 同時クラックス

同時に2つ以上のクラックスを作ることを言う。同時クラックスの中でも最高の技、ビッグXは、超高得点だぞ。

### 同時クラックス



⬆同時に縦クラックスと斜めクラックスができた。こりゃお得

### ビッグX



⬆Xの真中のタイルを最後に落とすとXが全て一度で消える

## 連鎖クラックス

あるクラックスが消えることによって、落ちてきたタイルがさらにクラックスを作ること。これが連鎖クラックス。

### 最初のクラックスが消える



⬆まず最初に斜めクラックスが完成。それによりタイルが落下

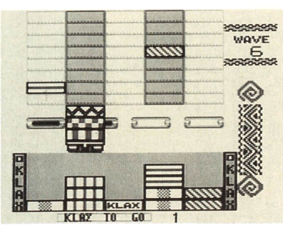
### 連鎖クラックス



⬆そしてさらに横クラックス完成。これぞ、連鎖クラックス!!

## ゲームボーイ版クラックス

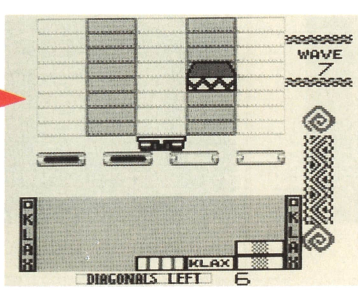
クラックスはゲームボーイでも出るのだ。ゲームボーイ版は、色を模様で表現し、画面的にも大幅にかわっている。何といっても対戦があるのがうれしいぞ。

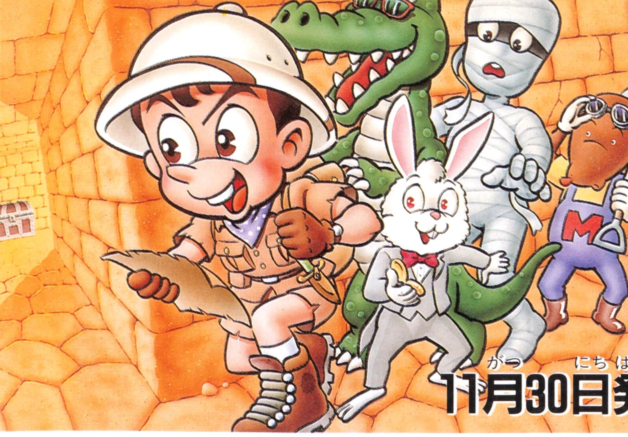


⬆ゲームボーイ版はどちらかというと整然とした画面になっている

⬆ゲームボーイ版での大きな違いは対戦のできることだ

対戦もあるぞ





# 迷宮の達人 大迷路

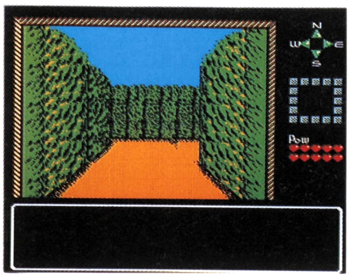
迷路内に散らばる秘宝を集めて迷路を脱出するんだ！

11月30日発売予定　エポック社　5800円 消費税別

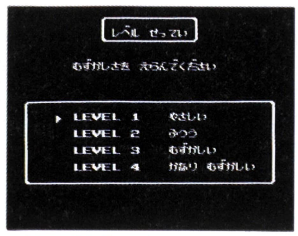
カセット 1M＋1M　パスワードコンティニュー　パズル

## 7つの3D迷路をクリアしろ

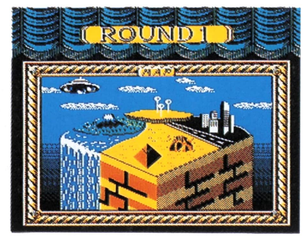
画面写真を見た感じだと、一見3DタイプのRPGのようだが、このゲームはRPGではない。7つの3D迷路を秘宝を集めて脱出するという、迷路だけを楽しむゲームだ。



モンスターなんかどこにもいない！




難易度設定を変えれば４×７で28個もの迷路があるぞ

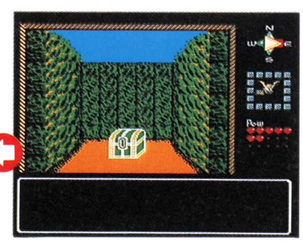



各地の７つの３Ｄ迷路をクリアする。山あり地中ありビルあり！

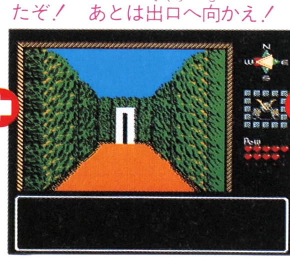
## 秘宝を集めて出口

各迷路にはバラバラになった秘宝があり、それらをすべて集めて完成させて迷路を脱出する。秘宝が完成しないうちは出口を見つけてもその迷路から脱出できない。

３ＤＲＰＧで迷路のマッピングが好きな人にはとてもオススメのゲーム、難易度も設定できて初心者でも大丈夫だ。



宝箱の中の秘宝のカケラを集めるため迷路をくまなく歩こう



画面右にある秘宝の絵が完成したぞ！　あとは出口へ向かえ！




秘宝のカケラをすべて集めていればここから脱出できるぞ

## 操作はこうだ

このゲームは歩く歩数でパワーが減り、それがなくなってしまうとゲームオーバー。でも迷路の中をムダに歩かないような親切機能がいっぱいあって、それほどパワー切れを気にする必要はない。



アイテムが落ちていたら、近づいて拾っていこう

## 画面のみかた

操作は十字ボタンで移動し、Ⓐ Ⓑボタンはアイテムやサブゲームで使用する。操作は非常に簡単だ。




**●移動画面**
前方の視界を表示する。落ちているものや看板は１歩手前で存在が分かり、もう１歩近づくと何であるか識別可能。

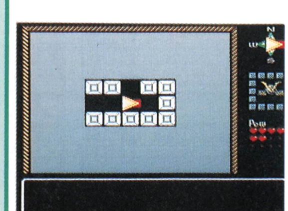
**●コンパス**
コンパスを入手すると自分の向いている方角を示す。

**●秘宝**
宝箱を拾っていくとここに秘宝がだんだん完成されていく。

**●パワー**
残りのパワーを表示する。10歩ごとに１つハートが減る。

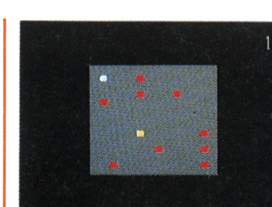
**●アイテム**
現在持っているアイテムとその数を表示。アイテムを使う場合は使いたいものにカーソルを合わせて使用する。

### ショートレンジマップ



周りの地形が分かるがパワーを２個消費。セレクトボタン

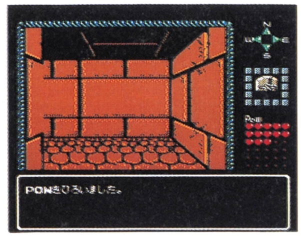
### ワイドマップ




秘宝のカケラ、出口などの位置だけを表示。スタートボタン

## 迷路の中にはアイテムやイベントあり

迷路の中には秘宝のほかにアイテムが落ちていたり、サブゲームのできる部屋もいっぱいある。アイテムとサブゲームを活用すれば迷路脱出も難しいものではない。



↑便利で役立つアイテムもいっぱい、迷路の中に落ちている



↑看板のついた壁の奥にはアイテムの手に入るゲームが待っている



↑サブゲームは楽しいものばかり

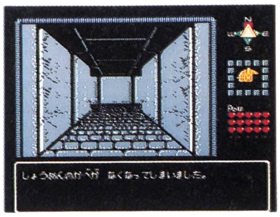
### 看板がある部屋

迷路の中には看板のついた壁がある。それはパワー回復の部屋だったり、アイテムのもらえるサブゲームの部屋だったりするぞ。ばくだんの看板のついた壁はアイテムの爆弾を使うと壊れてしまう。

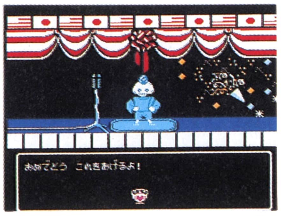
**ハート**


↑パワーを回復できるスロットマシンのある部屋

**ばくだん**


↑ばくだんを使えば壊れてしまう壁、行ける範囲が広がる

**まねきねこ**



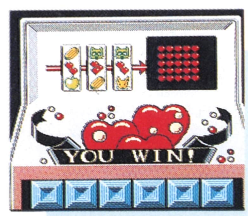
↑いろんなサブゲームをして勝てばアイテムが手に入る

### サブゲーム

ハートの看板の部屋ではスロットマシン、まねきねこはアミダなどのゲームができる。

**●スロットマシン**

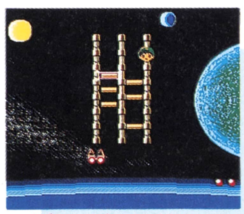
横にハートを並べて、並んだ数だけパワーが回復する。



↑うまく狙ってハートを横にそろえよう

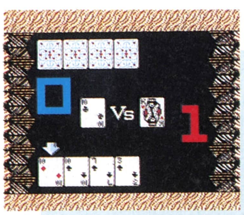
**●アミダ**

横棒を任意に消し、顔マークをアイテムまで導く。


↑素早い判断力を要求されるアミダゲーム

**●カード**

カードを互いに出し合い、数字の大小で勝敗を決める。

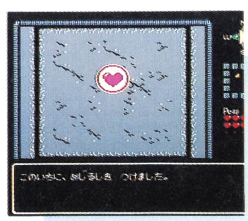

↑相手の出すカードを読まないと勝てないぞ

### アイテム

サブゲームや迷路の中で得たアイテムをうまく使うことが迷路を脱出するための近道だ。役に立つものばかりだぞ。

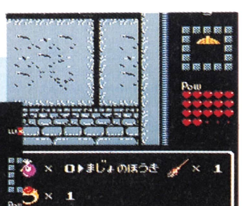
**●ちからのゆびわ**

迷路の中ならどこでも自由に目印がつけられる。ワイドマップで青い点で表示される。ただし1つしかつけられない。


↑ハートの看板の前に目印をつけると便利かも

**●まじょのほうき**

ちからのゆびわで目印をつけた地点に瞬時にいくことができる。迷ってしまったら使ってみよう。

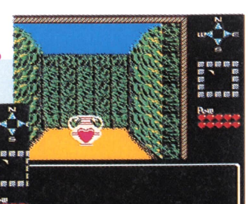

↑目印をつけた場所にもどりたいときはこれ


↑一瞬にして目印をつけた場所にもどってくる

**●パワーポッド**

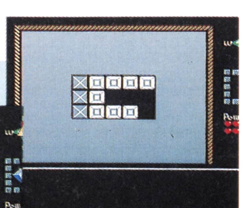
1つとるごとにパワーの最大値が5つ増える。落ちていたりもするが、サブゲームの賞品として手に入れることの方が多い。

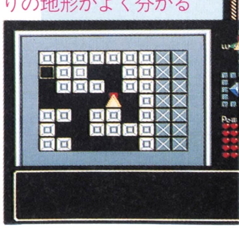

↑パワーポッドを集めるとどんどん増える


↑最初は横に2列しかないパワー

**●まほうのめがね**

ショートレンジマップで見ることのできる範囲を広げる効果がある。数多く手に入れたいアイテムである。


↑このぐらい広がると周りの地形がよく分かる


↑最初はこの範囲のマップしか見えない

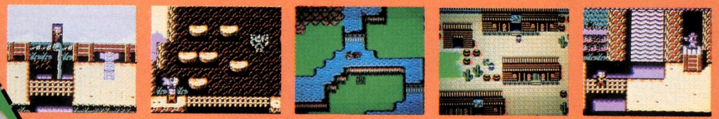


# スーパーチャイニーズ3



**おもしろ過激に大変身//** 戦闘シーンがパワーアップ。今までの一画面型から、なんと横スクロールアクションゲームに大変身。つまり、RPGに横スクロールアクションゲームが合体したってことだ。凶悪な宇宙軍団に占領されたチャイニーズランドを救うため、珍殿下とジャック&リュウのドタバタ珍道中の始まり始まり〜/

91年1月下旬発売予定　予価6,300円(税別)





# 頭にくるほど
# ダブル W熱

この熱闘は、どうだッ。

ツープラトンを仕かけられた獣神サンダーライガーに、必殺技、あるいはウラ技はさく烈するのか。

かたや、VS.モードの"飛龍の拳外伝。"

続くは、RPGにS.S.アクションの"スーチャイ3。"

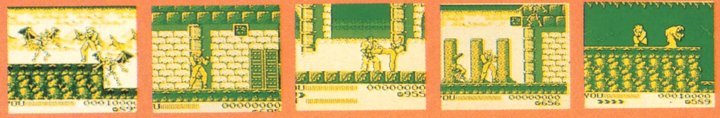
アツくなる!!!



どちらも迫力アクションが売りなだけに、
獣神サンダーライガーも後には引けない。
やればやるほどアツくなるスーパーゲーム、2つ。
もうすぐ、過激に登場だ!!

**最強!!通信VS.モード搭載。**3つのゲームモードに注目。「アクションモード」に「1P、VS.モード」、さらにはファン待望の「2P対戦モード」と遊び方自由自在。また、7タイプの格闘家がセレクトできる他、初心者から上級者まで迫力アクションが楽しめる"S.A.S.+AI"機能もバッチリ。まさに、ゲームボーイ最強のVS.ゲームだ。

12月22日発売!! 予価3,500円(税込)



# 飛龍の拳外伝




CULTURE BRAIN™
カルチャーブレーン
〒124 東京都葛飾区宝町2-30-16
おもしろ情報局 TEL.03(695)3513


も許す。
ARODIUS
ティウスだ!
TM
© KONAMI 1990
ニャー
(かっこいいな、ほしいな)
KONAMI
GAME BOY
新しい
ゲームボーイ・ライフを創造する。
CASE BOY
TM
© KONAMI 1990
ケースボーイ
好評発売中
1,500円(税別)
ニャン太郎
ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ
TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
ゲームボーイ用ソフト
好評再発売中
3,500円(税込)
Teenage Mutant Ninja Turtles® is a registered trademark of Mirage Studios, USA.
© 1990 Mirage Studios, USA.
Exclusively licensed by Surge Licensing Inc. © KONAMI 1990



ゴジラくん 怪獣大行進
©1990 TOHO CO.,LTD.
デヘヘィ、ゴジラくんだい!!
どっちの矢印を選んだら
いいんだよォ〜!
S:0000270 G:02
S:0008030 G:05
こんなものが吐ける
アイテムもあるのだ!
S:0000180 G:00
S:0000050 G:02
ゴジラくんがのっかって
いる岩を壊すと… こんなアイテムが出現することも…
この"わんぱく坊主"が、けっこうやってくれます!
64面マトリックス迷路を舞台に、ゴジラくん、超難解アクションを展開!
S:0003320 G:00
S:0005350 G:03
まずは岩をひとつ
落しておいて…
バラゴンがはまっている上に、
岩を落してやっつけるのだ!
岩を落して
敵の動きを封じろ!
S:0017360
S:0017240 G:09
S:0000030 G:02
おっとゴジラくん、
はまってしまった!
Nintendo
GAME BOY™
'90.12
発売予定
ゴジラくん
怪獣大行進
価格 ¥3,500
(消費税込)
対戦型
1人でも遊べます
ゲームボーイ™
は任天堂の商標です。
東宝株式会社 映像事業部 〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1
TIMES OF LORE™ IS A TRADEMARK OF ORIGIN SYSTEMS, INC. ©1988 ORIGIN SYSTEMS, INC.
ORIGINAL SOFTWARE VERSION COPYRIGHT BY CHRIS ROBERTS AND ORIGIN SYSTEMS, INC./
©1989 NHK・総合ビジョン・TOHO/©東宝・東宝映画 ©1990 TOHO COMPANY, LTD.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
THE SECRET OF BLUE WATER
ふしぎの海の
ナディア
'91.2
発売予定
予価 ¥6,500
(消費税別)
ファミリーコンピュータ用カセット
ファミリーコンピュータ用カセット
'90.12
発売
TIMES OF LORE™
タイムズ・オブ・ロア
失われたメダリオン
価格 ¥5,300 (消費税別)


まつまったた
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
テレフォンサービス0587-55-1120
1億2千万人なんベーファンのみなさま!,
おっまたせしました。
あのWカセットのなんてったってベースボールが今、秋1番にのってみなさまのお手もとに…!
そう!これはまさにこの秋1番のBIG NEWSだあ!!
まちにまったダブルカセットが
親ガメのみ
¥5,900 税別
親ガメ
子ガメ
NANTETTATTE
BASEBALL
なんてったって!!
ベースボール
好評発売中
SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社
愛知県江南市古知野町朝日250
TEL (0587) 55−3500
ファミコン史上初のダブルカセットが
でってでた!!

SUPER Famicom®

# ついに登場!

## '90年12月1日爆発デビュー!

# BOMBUZAL

ボンバザル



Famicom® 01

3Dアクションパズルゲーム

6,500円税込
(6,311円税抜)

ケムコ テレホンサービス
北海道011-221-2698/東北022-221-8195/関東03-242-3401/中部052-581-2340
近畿06-229-3258/中国0823-24-9999/四国0899-45-0346/九州092-471-0700

全米ヒットチャートNo.1日本上陸

DRAKKHEN

KEMCO SUPER Famicom 02

ドラッケン
近日発売予定

360°体感ロールプレイング
8M 8,500円(税込)

KEMCO

スーパーファミコン®




KEMCO SUPER



お問い合わせは……
☎(0823)21-3300 〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号 コトブキシステム株式会社

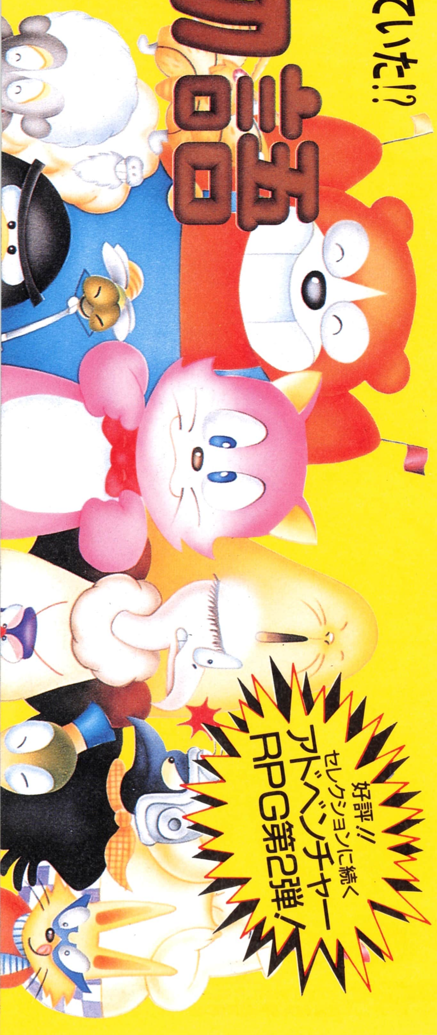
Nintendo GAME BOY™



# ネコジャラ物語

ある朝、目覚めるとボクはネコになっていた!?

12月14日発売3,300円(税込)



好評!!
セレクションに続く
アドベンチャー
RPG第2弾!!



ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY
天不意打ち
インドカレー
特報
待望の「虹のシルクロード」のCDの
発売が2・21に決定しそうだ。
作曲・監修は、あの小林亜星氏である。
大きな期待がかかる。価格2,500円(税込み)
'91年1月下旬発売予定。
価格7,500円(税別)
発売元 ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
©1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
(財)NHKサービスセンター (株)I&S(アイアンドエス)




商売RPG 知恵と勇気と金もうけ

# 虹のシルクロード
## ～ジグザグ冒険記～

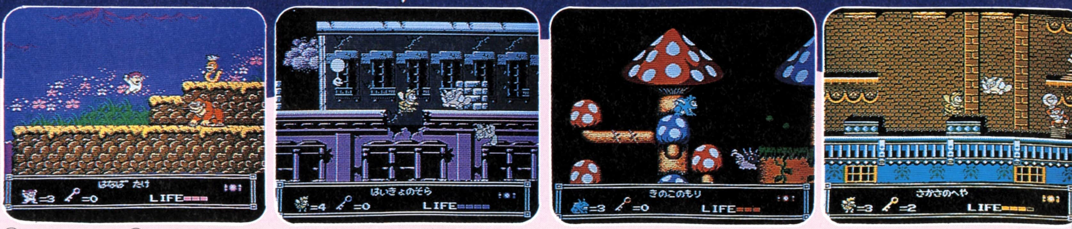
3メガ+バッテリーバックアップ付

すでにご存知のように、初の「商売RPG」ということで大きな反響を呼んだ虹シルの発売が、いよいよ間近にせまった今日この頃。受け入れ準備の方は万全だろうか。長い旅が予想される。体力作りのため、今から食事にも気を使っていただきたい。生命の危険はないと思うが、なにせシルクロードである。油断はできない。なお、体だけでなくアタマも使った冒険を期待する。




株式会社カプコン® 本社/〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店/〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438


CAPCOM


はなばたけ
LIFE
はいきょのそら
LIFE
きのこのもり
LIFE
さかさのへや
LIFE

# 100万枚突破 記念セール

**正月支払OK**

**7日間無料使用OK!!**

平成２年12月31日まで

★７日間無料でご使用ください。万一、目に効果がなければ、返品してください。返品の場合、代金無料です。
★７日間無料で使用し、このＴＶフィルターＦＳⅡの良さを知った人のみ、お買い上げください。14・15型用なら、なんと激安の2,980円＋消費税＋送料600円になります。
★正月支払いＯＫ‼（お買い上げの場合、平成３年１月10日までにお支払いください。）

## テレビゲームから目を守る



**記念価格 2,980円 14・15型用**

★平面・わん曲の画面にも取付けＯＫ！

★ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない‼疲れない‼

**その秘密は**

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100％カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70％カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもＯＫ‼

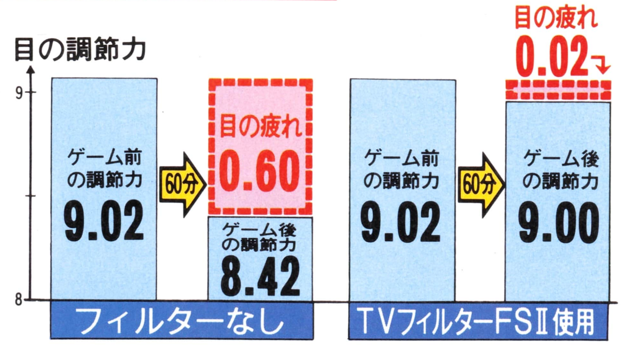
| 型　名 | 14・15型用 | 16・17型用 | 18・19型用 | 20・21型用 |
|---|---|---|---|---|
| 定　価 | 8,000円 | 10,000円 | 11,000円 | 13,000円 |
| 記念価格 | 2,980円 | 3,980円 | 4,480円 | 5,480円 |

| 型　名 | 22・23型用 | 24・25型用 | 26・27型用 | 28・29型用 |
|---|---|---|---|---|
| 定　価 | 14,000円 | 15,000円 | 16,000円 | 17,000円 |
| 記念価格 | 5,980円 | 6,480円 | 6,980円 | 7,480円 |

## ＴＶフィルターＦＳⅡの実験データ

**★1988年8月　聖マリアンナ医科大学眼科測定**

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、〝目の疲れ〟の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、ＴＶフィルターＦＳⅡを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。（被試験者５名の平均データより）




７日間無料使用し、お気に入りましたら、商品代金＋消費税＋送料600円の金額を、郵便局から同封の払込み用紙で、平成３年１月10日までにお送りください。返品の場合、代金は無料です。ただし、商品の返送料のみ自己負担でお願いします。なお、お一人様、商品２枚まで申し込めます。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で‼

41円
〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15
(株)サンクレスト JPF係

ＴＶフィルターＦＳⅡを申し込みます。
●型名（　　型用）
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号
使用券

７日間無料使用券をはってネェ‼

(株)サンクレスト
☎06(303)4152
受付時間／午前9時～午後6時

切り取り線

**7日間無料使用券**
お買い上げの場合　正月支払いＯＫ
有効期間／平成2年12月31日

# 大怪獣は強い!?

シネマチック・シミュレーション
平成2年12月下旬発売予定







## スペクタクルロマン「大怪獣デブラス」、封切り間近!

大怪獣デブラスは強い!間違いなく強い。まれにみる強敵だ。なぜそんなに強いかって?それは怪獣ではなく大怪獣だからだ。キミは防衛軍を指揮して、デブラスの進撃をくい止めながら、巨大タマゴを無事に移送させなければならない。シミュレーションゲームのイメージを一新!ドラマチック&コミカルに楽しめるシネマチック・シュミレーションの登場だ。

●個性的でにぎやかなオペレーター達が、ゲーム進行を手伝ってくれる。

●「シネマチック・シミュレーション」のワイド画面が、ドラマチックに迫る!



# 大怪獣デブラス™

ファミリー コンピュータ用カセット

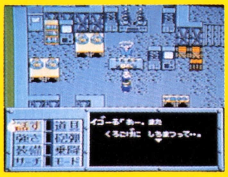



MMをプレイしたい人は早めにお店へ予約を入れておこうネ!
平成3年2月発売予定

●キャラクターの成長を純粋に楽しめるニュータイプのRPG

●人間と戦車がワンセットになって戦うMM (Man & Machine) システムを採用

「MM通信」プレゼント/メタルマックスの開発ストーリー「MM通信」(全10回)を一冊にまとめました。返信用切手175円を同封の上、あなたの名前、住所、年令、学年(職業)を明記し、封書で次の住所へお送り下さい。/〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 データイースト㈱ M係



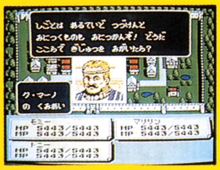

## 人と戦車の熱い戦いが待っている、ニュータイプRPG、登場。

ファミリー コンピュータ用カセット

## 呪われた亜人類と、悪神ラグメイラの怨念を封じ込めろ!冒険者の壮大な旅が今、始まる。



# ダークロード Dark Lord




●冒険者を待ち受ける数々のクエスト。しかしどの謎を解くかはプレーヤーの自由。進行の仕方で様々な楽しみ方ができます。

ニュータイプRPG
平成3年1月発売予定

ファミリー コンピュータ用カセット




DECO データイースト株式会社 〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 ☎(03)398-5425

SUPER FAMICOM

# はずだよね。

今まで、数十万円もする
高価なパソコンでしかプレイできなかった
羨望の、本格3Dシミュレーションゲーム

## NEW 3D GOLF SIMULATION

# 遥かなるオーガスタ™

## 遂に、スーパーファミコンで登場!

16ビットCPUを持つスーパーファミコンの機能を徹底追及。パソコン版の高機能をそのままに、スーパーファミコンで実現。
既存のゴルフゲームとはレベルが違う。進化を極めた、世界最高水準の3Dゴルフシミュレーション。
91年初頭、いよいよ登場!!

Masters®
LICENSED BY
AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

### マスターズ・トーナメントの開催地
### オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと正式契約

T&E SOFTは"NEW 3D GOLF SIMULATION"におけるコースの使用権等につきまして、オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと世界で唯一正式契約を締結いたしました。

POLYSYS™ Integrated 3D Processor

このマークはT&E SOFTの商標です。
※POLYSYS搭載の3Dソフトには、このマークが表示されます。

POLYSYS(ポリシス)とは、ポリゴンサーフェイス、ワイヤーフレーム、そしてグラフィックパターンをも同一次元で統合した高速3Dプロセッサーです。疑似的な3Dでアニメーション効果をもたらす初歩的手法とは異なり、理論的3D計算により画像を作成します。百聞は一見にしかず、POLYSYSは真のシミュレーションの素晴らしさを証明します。

## 絶賛!パソコンゲーム界において数々の賞を受賞。

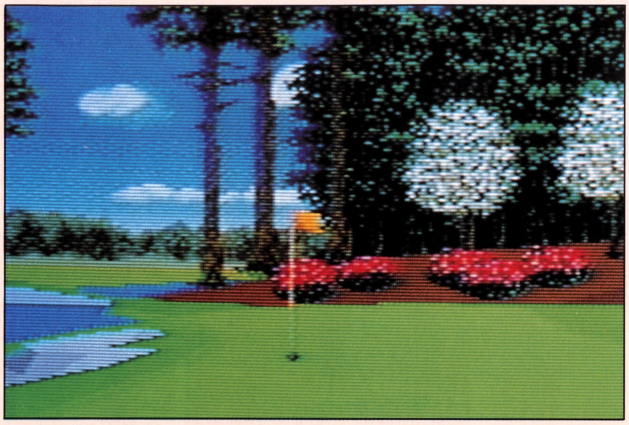


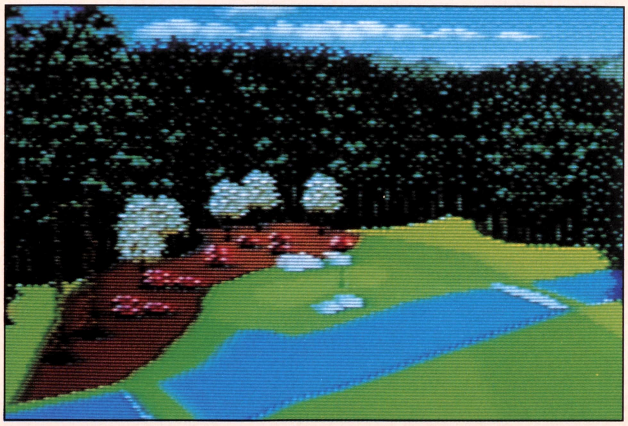

世界中の選りすぐられたパソコンゲームが集まる「European Computer Leisure Awards 1990」に日本代表として選出され、国内においても数々の賞を受賞。

**遥かなるオーガスタ**
**スーパーファミコン版来春発売**

Technology & Entertainment Software
T&E SOFT
株式会社 ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

# 本当の3Dならできる





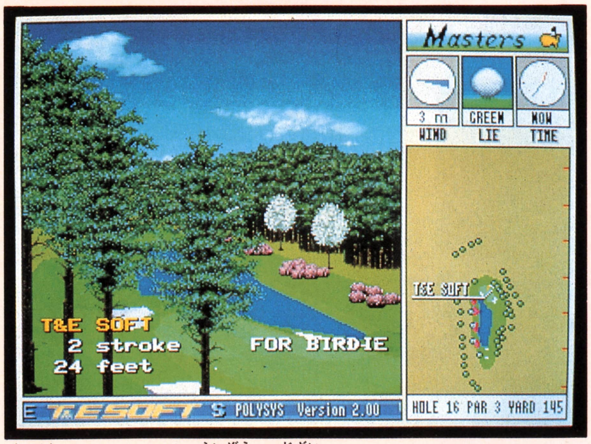




※スーパーファミコン開発画面

## 本物だけが可能にした、究極のリアリズム。

### 動く!驚異の3D映像POLYSYS搭載




視点を上空へ、3D映像が自在に動く!(写真はパソコン版)

- 実際にゴルフコースに立った状態と同じ視野でプレイ可能。
- どの地点に来ても全方向の視野画面をリアルタイム3D表示。
- ホールすべてにアンジュレーション(起伏)を3Dで再現。
- ボール落下地点の状態によってバウンド、転がり等が本物同様に変化。
- ストロボアクションモードでボールの軌跡を確認可能。
- バックスピン・トップスピン・ドロー・フェードも可能。
- プレイモードは3種類。ストロークプレイ・マッチプレイ・トーナメントプレイ。
- キャディは4人の中から選択。
- スコア・各種個人データ等を自動保存。
- PCMによるリアルなサウンド。ショット音、歓声、小鳥のさえずりまでも忠実に再現。
- その他機能満載。




木立を抜けてナイスショット。
(写真はパソコン版)


Athena
君は、最強の
"ソードマスター"になり、
神秘の城を取り戻せるか。
多彩な攻守パターンと鮮明な画像で
今、新世代の
ファミコンゲーム誕生。
剣の達人●ソードマスター
SWORD MASTER
●敵は最先端防御網 ―― すべての敵にAI(人工知能)搭載。
●画面をグレードアップ ―― 3重立体で画像構成したグラフィックスクロール。
●経験値システムで満喫度充実 ―― 敵を攻略するたびにマイキャラクターが強力に。
●ダイナミックなサウンド ―― スペクタクルな音がスケール感を演出。
●実体感を生む音声 ―― リアルな擬音が臨場感を実現。
●上・中・下段斬りの変身多彩パワー ―― 三段剣法で画面との一体感を味わえる。
FAMICOM FAMILY
"ファミリーコンピュータ"は任天堂の商標です。
12月21日発売予定 ●5,900円(税別)
汝、伝説の宝玉により邪悪なる源を封印せよ。
サイドとトップの
ダブルビュー構成を実現!
ツインで、ますますゲームが好きになる。
対戦型 1人でも選べます
TWIN
Nintendo GAME BOY
予告
'91年2月下旬発売予定
3,500円(予価)
がーごいる へるますたー
がーごいる が あらわれた!
へるますたー が あらわれた!
細部まで描き込んだリアルで
迫力のあるグラフィック。
約100種類に及ぶモンスター達。
分裂・変身など
多彩な攻撃パターンを
フルアニメーション。
臨場感あふれるサウンド。
コマンドの簡略化。
株式会社 アテナ 〒151 東京都渋谷区笹塚3-43-8 TEL.(376)8860



©KONAMI 1990 ©Micronet 1990
ジャンクション
JUNCTION
1990
11月発売
定価 6,000円
(消費税別)
1人用、4メガ
Licensed by KONAMI
見てたのしい、
やってやみつきの最高傑作!!
かつて、
ゲームセンターで大人気だった
コナミの
"キューブリック"を、
マイクロネットが、
スーパーアクションゲームに
進化させてしまった!
たった1コのブロックを動かすだけで、
コースが全く違ったものになっちゃったり、
行手をはばむ敵がでてきたり、
うれしいアイテムがゾローリでてきたりと、
美しいグラフィック、
心に残るサウンドと共に
バージョンアップ!!
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用
のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
MEGA DRIVE
壮大さを誇る 8メガビット!!
リアルタイム・
ウォー・
シミュレーション
12月発売予定!
定価 8,800円
(消費税別)
1人用・8メガ
シミュレーションの
新しい扉は開かれる。
今すぐ応える時が来た。
AMBITION OF
CAESAR
わたしはここに来た。
敵を見た。
そして勝った。
シーザーの野望
君はシーザーになり変わり、その無敵の戦術を
みごと再現できるか!?
12月、
ローマの王となる日——。
マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL(011)561-1370


12月8日
発売!!
¥3,800(税込)
1Mバッテリーバックアップカートリッジ
Nintendo
GAME BOY
鬼忍降魔録
ONI
おに
へんしん
変身!!
鬼神の血を引く天地丸は、鬼神・魔封童子へと変身する。
魔封童子。それは「鬼忍降魔録」に語られる最強の鬼であり、魔を打ち払う力を秘めた伝説の鬼なのだ！ あなたは天地丸となり、鬼に変身する！
わざ
技!!
忍びの術と鬼神の能力!! 人知を超えた技の数々を使って、日本全国を駈け巡る！ 強力な技と術の真っ向対決！ 命の続くかぎり運命を賭けた激戦は終わらない。襲いくる危機に対して、あなたは天地丸となって6種類の忍術と鬼神の能力を駆使する！
なぞ
謎!!
妖怪の企む野望とはなにか？天地丸自身に隠された秘密とはなにか？ 苦しみと激戦のすえに、見えるものはなにか？ 追
証されてゆく事実と陰謀。そし
旅立ちと戦いを定めた運命。あなたは天地丸となって、この謎に挑戦する！
ぼうけん
冒険!!
東に走り、南に飛び、西に駆け、北に馳せる。平安の雅びさの影に、繰り広げられる隠忍 VS 妖怪の熾烈な戦い！ 野望を企む妖怪たちを相手に危機と苦難をくぐり抜け、裏街道を走り抜ける！ あなたは天地丸となって、苦しい冒険に旅立！
ゲームボーイは任天堂の商標です。
バンダイグループ
BANPRESTO
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 バンダイ第3ビル 〒111
お問いあわせ先：03-847-6320 電話番号はよく確かめてネ
©パンドラボックス/ウィンキーソフト
©BANPRESTO・1990

GAME GEAR

●この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです

ゲームギア対応
ゴルフシミュレーション
フルカラーで完成。





# ゴルフだ！ カラーだ！ GG（ゲームギア）だ！

やっぱりゴルフは……カラーでなくっちゃ!!
そんな君におまたせの、ゴルフゲームが登場！
ハンディタイプ。しかも液晶カラーにビッグ画面のゲームギアで楽しむスーパーゴルフ。南国風コースならではのグリーンのさわやかさ、壮快感など、臨場感が迫る。従来のハンディタイプのゴルフゲームになかった本格ゴルフだ。

## Super GOLF
## スーパーゴルフ

© 1991 Sigma Enterprises, Inc.

**'91年2月発売予定** ゲームギア専用カートリッジ
予定価格3,800円（消費税別）

---

ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY



ムサシは里一番の少年剣士。
お供はおとぼけタン、タン、タヌキ。
ゆくてをはばむ
『妖魔餓次郎軍団』と戦いながら、
五輪の書をもとめて、さあ旅立とう！

## 珍説 ムサシの冒険

**12月22日発売決定!!**
ファミリーコンピュータ用ロムカセット
価格6,500円（消費税別）

© 1990 Sigma Enterprises, Inc.

---

Nintendo GAME BOY™ ゲームボーイは任天堂の商標です。
対戦型（1人でも遊べます）




プルルンッ！ わたし魔女っ子モモピー。
ペンキ塗りやさんなの。王様にたのまれて、
プルルン城の床を塗りにきたんだけど、
悪いおばけがじゃまするんだ！
でも、モモピーは負けないヨッ！

## ペインター モモピー

**12月7日発売決定!!**
ゲームボーイ用カートリッジ
価格3,300円（消費税込）

© 1990 Sigma Enterprises, Inc.

---

sigma
遊びごころで、ソフト＆ハード

シグマテレフォンサービス　東京03(796)0625　大阪06(302)8700

シグマ商事株式会社

都市の感性を活かした本物のエンターテイメント。私たちは、人間らしさあふれるアミューズメントを提供しています。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷4-14-4 SKビル千駄ヶ谷



Nintendo GAME BOY
Final Reverse
ファイナルリバース
最後の逆転
自機の軌跡が、敵の軌跡に!!
異空間、頭脳型シューティングゲーム!!
宇宙歴7770。銀河系宇宙基地に異星人が急襲してきた。
選ばれし戦士達は、5機の戦闘機に乗り込み迎撃開始。
しかし、その時、宇宙空間に突如"歪み"が生じた!! 戦士達の運命や如何に!!
5 大 特 徴
1.予選で自機が動いた軌跡が決勝では反転し、敵のステージになります。
2.9種類の性能の異なる戦闘機の中から自機を選べます。
3.個人と団体の勝抜戦があります。
4.レベル設定があり任意に選べます。
5.ステージ設定があり任意に選べます。
対戦型
1人でも遊べます
Toei Animation Co.,Ltd. 東映動画より1991年1月発売予定 DMG-FIJ 希望小売価格(税込み) 3,400円
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル ©1991 東映動画・ショウエイ システム ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

Nintendo GAME BOY

# ゲーム生活必需品

それはそれは明るくて、大きくワイドな画面です。
長時間のプレイでも目が疲れませんし、
わたしのように夜でもゲームが楽しめます。






ホ〜〜！

¥2,480(税込)
単3乾電池2ヶつき



絶賛発売中

# LIGHT BOY™

ゲームボーイ専用ライト付拡大鏡
## ライトボーイ™




- 1.4倍のズームアップレンズ
- だんぜん明るいライト付き

★★★★★ゲームボーイにワンタッチで簡単に取りつけることができます。
★★★★★コンパクトに折りたため、もちはこびに便利です。
★★★★★夜の車内やベッドの中など暗がりでも使用できます。

株式会社ビック東海 〒421-01 静岡市桃園町8-17 ☎054-258-7697(代)

ゲームボーイは任天堂の商標です。

ついに新領域へ、驚異のカーチェイス＋シューティング

# Jump!

PC Engine

# SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

S.C.I.

エス・シー・アイ

犯人は最強のプロだ！
人質救出は君の
腕しだい!!




1月発売予定
価格7,200円

※上記価格には消費税は含まれていません。

# ep!







試合がエキサイトすると場外乱闘も…

12月14日発売
価格6,600円

※上記価格には消費税は含まれていません。

※画面は開発中のものです。

タッグマッチもできる！

ンレスラー

WRESTLER

イワセナイ


株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーソフト情報局
東京●03(239)4000　高松●0878(33)6340

キャッチ・ザ・ハート ── TAITO

# 臨場感あふれる高度なアクションRPG

カダッシュ
# CADASH

# Hop!

プリンセスを救うために
快物バーログに
立ち向え戦士達！



ヒントを聞いたりお金を集めてドンドン進め！

モンスターを倒してサラサ姫を奪回せよ！

※画面は開発中のものです。

**1月発売予定**
**価格6,600円**

※上記価格には消費税は含まれていません。

# Ste




ドロップキックや関節技でやっつけろ！




必殺技で荒くれどもを
やっつけろ！

4人同時プレイ、2P対戦、

# 退屈ダナンテ

チャンピオ

CHAMPIO



株式会社 エニックス 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F
お問い合わせ03-371-5581
★電話番号は正確にお願いします。

SUPER Famicom®
スーパーファミコン®

# D.Q V

シリーズⅣまでの長い道のりは、まさにこのⅤを創るためにあった。ゲームという枠を越え、映画そして小説をも圧倒するエンターテイメントを生み出したい。妥協を許さないそのスピリットが、ついに最大のパワーで開花する時が来た。さらにドラマチックに、さらにスペクタクルに、さらにインテリジェントに、「ドラゴンクエスト」シリーズⅤに求められる条件は日ごとに厳しさを増していく。ベストの上のさらにまた上を、極限の完成度を目ざすにはハードすら姿を変えざるをえなかった。新世代マシン「スーパーファミコン」、このハードと出会うことによって「ドラゴンクエストⅤ」のポテンシャルは飛躍的な進化をとげることになる。前４作で培ったノウハウ、そして革新の機能を満載して、誰もが想像しなかったドラマが始動する。一刻も早くこの感動を届けるためスタッフは休みのない戦いに突入した。あなたを未知のフィールドに送り出すその日まで、あとしばらくの時間を許してほしい。

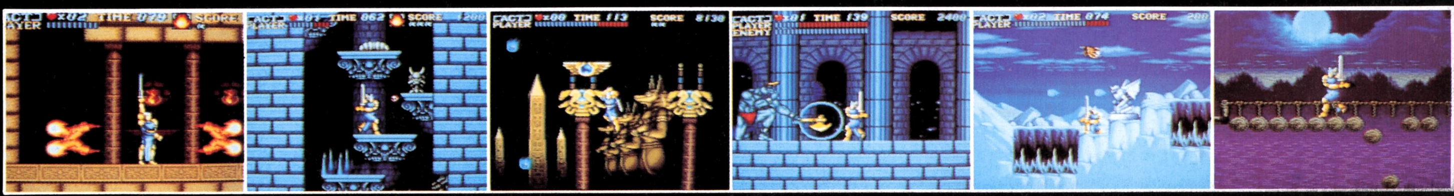



SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
SUPER FAMICOM® は任天堂の商標です。

# 定!!

## 価格¥8,000(税別)



**OPENING 天空城**
アクトレイザーはここからスタートする。君の神としての歴史もここから始まるのだ。

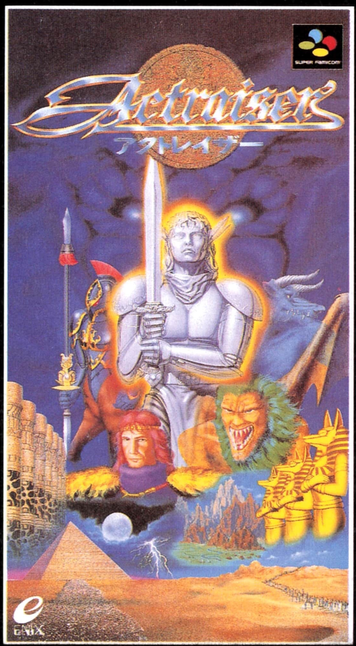
**ACT 1**
地上は魔物に覆われている。神である君は勇者に化身し、地上に巣食う魔物を倒し、奪われた土地を浄化しろ!

**CREATION MODE**
その土地を魔物の手から取り戻した君は、土地を発展させ、人口を増やさなければならない。人口が増えるにつれ、神のレベルがアップする。君の判断にその土地と人々の運命がかかっている。君が町を創るんだ!

**ACT2**
魔物の巣をすべて封印し、さらに強力な敵に立ち向かえその土地が完全に浄化されるのはもうすぐだ。

**CREATION MODE**
神の手によって完全に浄化された土地の人々は、神を敬い、様々な献上物を差し出し、悩みを打ち明けるようになる。人々の話の中には、次の土地での新たな戦いのヒントが隠されているかも知れない。






〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル5F TEL.03(371)5581(お問い合せの電話番号はお間違えなく。)

*Another side from ENIX*

# 12月16日発売決



**神と人間の国家形成を目指す、本格アクションゲーム。君のテクニックと創造力で世界を取り戻せ!!**

**スーパーファミコンの機能を最大限に活用。**
**回転、拡大、多重スクロールを駆使した華麗な高水準グラフィック。**
**映画音楽のような臨場感溢れるドラマティックサウンド。**
**実績No.1スタッフが贈る 、創造というテーマに挑んだ意欲作。**

これは、悪魔に力を奪われた神が、自分の力を取り戻し、人間の土地を形成していく過程を描いたゲームである。神であるあなたは勇士に化身して魔物と戦い浄化した土地に一組の男と女を住まわせる。彼らは子孫を作り、一軒の家は集落となり、村となり、やがて町へと発展し、文明の発達に伴い、人間達は様々な文化を形成して行く。人の数が増えると彼らの信仰心によって神は徐々に力を取り戻し、様々な奇跡が使えるようになる。奇跡を使って人間の悩みを解消してやり、人間はかつて使っていた道具を見付けだし神に捧げてくる。この様に神と人間が助け合い悪魔を滅ぼし、最後には人間の世界を確立するというのがこのゲームの概要である。

**STAFF**

●シナリオ・宮崎友好●グラフィック・㈱クインテット●音楽・古代祐三●プログラム・橋本昌哉●開発・㈱クインテット●企画・制作・㈱エニックス

**エニックスのSFC用ソフト第一弾!!**

# アクトレイザー

*Active & Creative! New Entertainment!*

株式会社 エニックス



JALECO
ユニーク・アクション天国
パラダイス
JALECO WORLD'90
出るぞ!見せるぞ!如意棒アクション!
西遊記ワールドII
天上界の魔神
TM
12月7日発売
ファミコン用カセット¥5,600(税別) JF-31
METAL FLAME
PSY BUSTER
TM
メタルフレーム サイバスター
12月14日発売予定
ファミコン用カセット予価¥5,900(税別)DCE-QM
バトルユニット
ZEOTH
TM
12月21日発売予定
ゲームボーイ用ソフト
予価¥3,400(税込)
DMG-BZJ
ふしぎなブロビー
TM
C 1989, 1990 Absolute Entertainment, Inc.
K.K. DCE, JALECO LTD.
Exclusive Japanese Licencee
C 1990 Imagineering Inc. JALECO LTD.
Exclusive Japanese Licencee
ーブロバニアの危機ー
11月29日発売
ファミコン用カセット ¥5,900(税別)DCE-OV
ープリンセス・ブロブを救え!ー
好評発売中
ゲームボーイ用ソフト¥3,400(税込)DMG-PSJ
おいらじゃじゃ丸!
世界大冒険
TM
好評発売中
ゲームボーイ用ソフト
¥3,400(税込) DMG-OJJ
Nintendo
GAME BOY
ファミリー コンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。K.K. DCE, JALECO LTD.
株式会社ジャレコ ジャレコテレホンサービス 東京03(708)4871/大阪06(385)0801
●本社/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(708)4820(代表)
●福岡/〒812 福岡県福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第1ビル ☎092(482)6811(代表)
●大阪/〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表)
●サービスセンター/〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271(代表)




# 魔法の森、魔女のお城で、ミッキーマウスが大活躍!!

メガドライブ専用ゲームソフト

## アイ ラブ ミッキーマウス
# ふしぎのお城 大冒険



★ミッキーマウスと冒険の旅に出発だ!
さらわれたミニーをたすけに
ミッキーは、魔女のお城へいそぎます。
でも、途中にはじゃま者たちがいっぱい。
ガンバレ、ミッキー!

11月21日発売　4,800円

●メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

**ミッキーマウス テレフォンカード プレゼントキャンペーン!**

お買い上げの方に抽選で、ミッキーの
テレカ2,000名様にプレゼント!
期間 '90年11月21日～'91年1月15日




株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒104 東京都大田区羽田1-2-12 電話 03(742)7068 お客様サービスセンター


FAMICOM FAMILY
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
ファミコンも
ゲームボーイも パソコンでも
アーケードだって
やっぱりゲームは「パラメデス」
スター・トゥインクル 星の瞬き
だから
STAR・TWINKLE
新登場
ファミコンROMカセット
PALAMEDES II
天空の城オリュンポスを目指すパエトーン。しかし、行く手には数々の試練が待ち受けていた……あの名作がぐーんとパワーアップして新登場。星空を舞台に、5つのプレイモードが烈しく、ロマンチックに燃え上がる！ ハイテンション・パズルゲーム「パラメデスII――スター・トゥインクル」来春発売!!
白熱シューティングパズルゲーム
ファミコンROMカセット
大好評発売中！
パラメデス
1Pモード・2P対戦 トーナメントモード付
希望小売価格5,500円（税別）
PALAMEDES
パラメデス
HOT・B
ゲームボーイは任天堂の商標です。
ゲームボーイ用ロムカセット
対戦型
1人でも遊べます
パラメデス
希望小売価格3,300円（税込み）
GAME BOY
PALAMEDES
HOT・B
HOT・B
株式会社ホット・ビィ
〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F
TEL.03-5261-3903



ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
FAMICOM FAMILY
ファミコン版
ぎゅわんぶらぁ
自己中心派2
©ASMIK／片山まさゆき／講談社・ヤングマガジン／GAME ARTS／YELLOWHORN
価格 6500円(税別)
●パワーアップその1
超強力新メンバー加入！
●パワーアップその2
全国レベルのタコ合戦！
長～く愛してもらいます。
どれを
いどうさせる
ミエ
ゴッドハンド
●パワーアップその3
バックアップ機能搭載！
いらね～
東一局
南家
●パワーアップその4
スピーディーなゲーム展開と軽快なBGM！
その他、好評のパートⅠを大幅に超えた！
パワーアップしたパートII
12月7日(金)発売決定!!
ASMIK
株式会社アスミック
アスミックテレホンサービス ☎03(235)5619



namcot
メガパネル
MEGAPANEL
一度のはずが、夜がふける。
おやすみ前の メガパネル。
パックマン
PAC-MAN
カバン運びは、負けたほう。
学校がえりの パックマン。
対戦型
1人でも遊べます
11月22日発売
4,900円（税別）
11月16日発売
3,500円（税込）
MEGA DRIVE
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
Nintendo GAME BOY TM
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
「遊び」をクリエイトする 株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
© NAMCO., ALL RIGHTS RESERVED.

Nintendo
GAME BOY™
ゲームボーイ は任天堂の商標です。




TM

対戦型
1人でも遊べます

価格 3,400円（税込）

パズル・アクションゲーム ゴーゴー・タンク

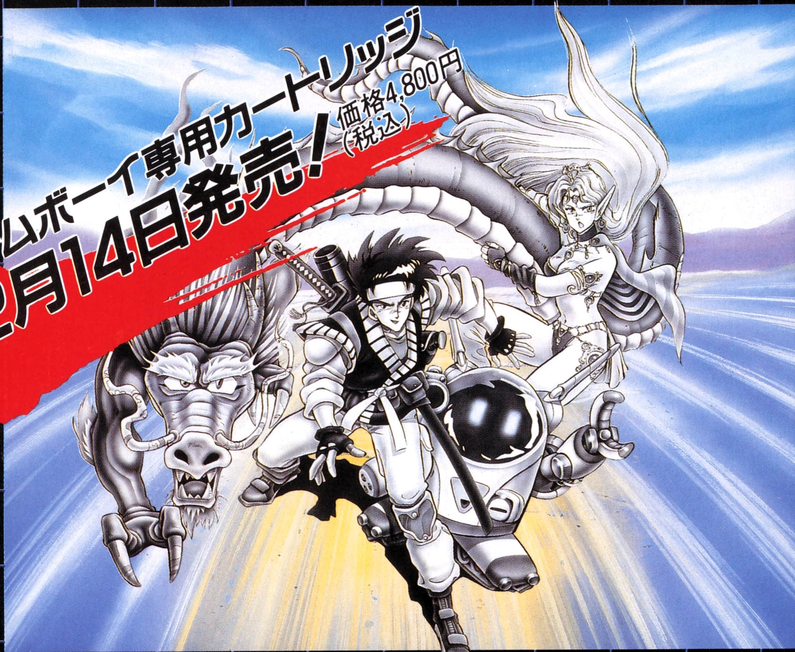
スタッフ募集のお知らせ
■プログラマー
☎(0423)60-7000 までご連絡ください。

Ⓒ COPYA SYSTEM 1990

㊙情報もりだくさん
コピアテレフォン情報局(0423)34-4800

有限会社 コピアシステム
〒183 東京都府中市清水が丘1丁目1番地17 駒崎ビル

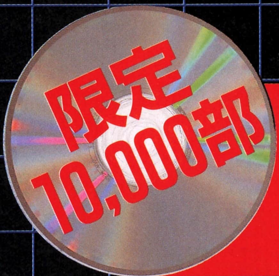
COPYA SYSTEM LTD.,




# ス・ゴ・い

「サ・ガ2秘宝伝説」発売と同時に、このデータとサウンド！これはもう、スゴサの同時体験だ！

## サ・ガ Sa・Ga 2 秘宝伝説




**第1巻： 12月14日発売予定！**

**基礎データ編CDブック**

B6判 上製(8cmCD付) 予価1,500円(税込)

1990年12月14日、「サ・ガ2秘宝伝説」発売！
同時に「サ・ガ2」の情報をガッチリつかみたいキミには
データ満載のスクウェアブランド最新刊、
「サ・ガ2秘宝伝説」第1巻：基礎データ編が最高だ！
さらに！「サ・ガ2」のサウンドも楽しみたいというキミには
「サ・ガ2」の音楽をなんと17曲も収録した
8センチCD付き「基礎データ編CDブック」がさらに最高だ！
このCDブックはなんと限定1万部。
貴重なコレクターズアイテムになること間違いなし！

**第1巻：基礎データ編** 12月14日発売予定

B6判 並製 予価700円(税込) ※CDは付きません

**第2巻：完全クリア編も'91年2月末発売予定！**

SQUARE BRAND

ゲームボーイ は任天堂の商標です。

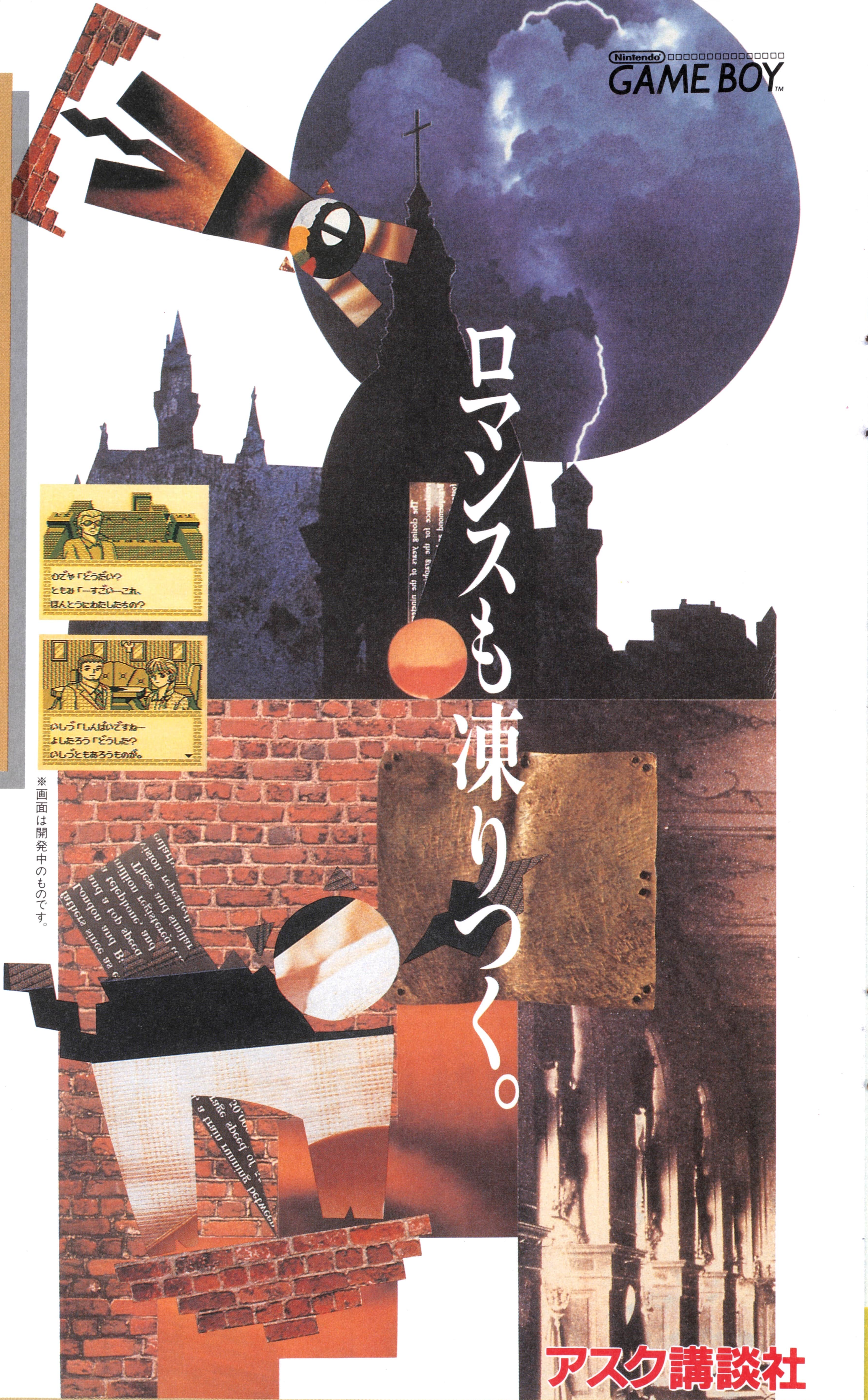
■発売元：NTT出版㈱ 〒105 東京都港区芝公園2-9-5向陽ビルTEL.03-435-8500 ■責任編集：株式会社スクウェア


YANOMAN/JVM
ガラハド
彼の剣は鋭くその突きは鎧すら貫く。
生前は騎士団員だった?
スライム
単なるスライム状の生き物ではない。
猛毒を持ったモンスターだ!
マカーブル
邪悪な騎士マカーブル!剣の腕に自信のないものは骨を打ち砕け!
フェアリー
妖精の代表フェアリー。なめてかかるな、しっぺ返しをくらうぞ。
デーモン
地獄に住む魔物のひとりだ。様々な能力を持つが魔力は持たない。
RPG新世紀"アレサ"
本日11月16日発売!
物語
平和なアレサ王国。その国王に二人の娘が生まれた。その祝いの時、魔王ハワードに仕えるゴールドドラゴンが現れ王国を侵略した。そして二人の娘のうち一人をさらっていった。残された一人は逃げのび、一人の老人に育てられた。唯一の肉親である妹を求めて、娘(マテリア)の冒険が今、始まる。
メデューサ
人間を石にしてしまう妖女。特効薬を持ってなければ逃げるが勝だ!
ホワイトドラゴン
ほぼ最強のモンスター。武器、防具、アイテムはフル装備でかかれ!
ブラックドラゴン
最強のモンスター!魔法で動きを封じ攻撃を許すな。一気に倒せ!
シビル
マテリア
ドール
容量1M、セーブ機能あり
オリジナル・モンスター総数約100体
画面総数約1,300画面
アニメーション・ビジュアル
ファジー・システム搭載
トーク画面あり
Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイは任天堂の商標です。
♥ 『カプセル』 ♥
モンスターのもえかすが
きれいな水晶に なっています。
『カプセル』に 入れますか?
ファジー・システム
自動的に障害物をよけ、
パーティーチェンジするゾ!
カプセル・モンスター
モンスターをカプセルに閉じ込め、
強敵への武器にして戦え!
ARETHA
アレサ
©1990 YANOMAN/JVM
希望小売価格3,800円(消費税込)
YANOMAN
ゲームボーイ革命宣言
(株)やのまん
〒130 東京都墨田区東駒形3-3-10
"ARETHA"問い合わせ専用ダイヤル TEL.(03)625-1163 PM1:00〜PM5:00


忍者クルセイダース
龍牙
NINJA CRUSADERS
ファミリーコンピュータ用ROMカセット
忍者、起つ。
四種の聖魔獣と二人同時プレイが悪を裂く！
21世紀を目前にひかえた年の7月、奇怪な侵略者が地球に飛来した。
その巨大な力のまえになすすべもなく敗れさってしまった人類。
しかし、地球の存亡をかけて立ち上がる者がいた！
選ばれし者、その名は“忍者”!!
伝説の中からバイオテクノロジーの力で甦った影の戦士。
この暗黒の世界を救うことができるのか!?
●二人で協力しあっての同時プレイが可能！●都会あり、山岳あり、水中ありと変化に富んだステージ！●持っているアイテム(4種類)ごとに変身できる聖魔獣が変化！●場面の地形に合わせた聖魔獣に変身して強い敵に対抗！●異種生命体やロボットなどバラエティー豊かな敵キャラクター！●やられた面から始められるコンティニュー機能付！
12月14日発売予定！価格5,500円(税別)
Sammy
サミー工業株式会社 本社：〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5F TEL. 03-847-7571 ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

# 赤川次郎原作 三毛猫ホームズの騎士道

ドイツのロマンチックな古城で
次々に起こる連続殺人！
推理小説史上最も愛らしい名探偵
三毛猫ホームズの推理が冴える！
ゲームボーイ初の本格推理アドベンチャー
超人気作家・赤川次郎の原作で登場！




※画面は開発中のものです。

1991年2月中旬発売予定　予価3500円(税込)

〒162 東京都新宿区下宮比町2-1 

**SOFEL**
**株式会社ソフエル**




モンスターメーカー
オリジナルバインダーを!

# モンスターメーカー

**12月22日発売予定**
定価¥3500(税込)

**先着3,000名に**

今、ゲームボーイソフト
「モンスターメーカー」を
予約した方に
素敵な賞品をプレゼント!




## モンスターメーカー 予約プレゼント 実施中!!

**さらに** 応募者全員の中から抽選で
下記の賞品をプレゼント!



モンスターメーカー
スタッフジャンパー
20名




モンスターメーカー
カードゲームシリーズ
の中からどれか1本 50名



モンスターメーカー
キャラクターフィギュア
2個1組 50名
※実際の商品には着色してありません。




モンスターメーカー
オリジナルテレホンカード
500名

**応募方法**:店頭備え付けの専用応募ハガキまたは官製ハガキに、予約したお店のハンコを押してもらい、住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、ポストに投函してください。

**締切り**:12月10日(当日消印有効)
ただし、バインダーは人数になり次第締切りになります。

＊当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。＊カードゲーム、キャラクターフィギュアの指定は出来ません。選択はこちらにおまかせください。

**あて先**:〒101 東京都千代田区外神田3-11-2ロックビル2F ㈱ソフエル モンスターメーカー予約プレゼント係

# よくわかる

## ファミコンゲームの攻略本

好評発売中!

**徳間コミュニケーションズのファミコン完全攻略テクニックブックシリーズ**



発売・徳間コミュニケーションズ　東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル

| 規格番号 | 書　名 | 定 価 | 本体価格 | 規格番号 | 書　名 | 定 価 | 本体価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CBS-22 | ウルティマ～恐怖のエクソダス～ | 610円 | 592円 | CB-911 | 遊遊記 | 480円 | 466円 |
| CBS-39 | ウルティマ　完結編 | 410円 | 398円 | SB-301 | GAME BOYスーパーヒントブック テトリス | 480円 | 466円 |
| CBS-55 | 飛龍の拳Ⅱ | 610円 | 592円 | SB-302 | GAME BOYスーパーヒントブック 倉庫番 | 480円 | 466円 |
| CBS-65 | ファミコンウォーズ | 610円 | 592円 | SB-303 | GAME BOYスーパーヒントブック ハイパーロードランナー | 480円 | 466円 |
| CBS-71 | 大戦略 | 530円 | 515円 | SB-304 | GAME BOYスーパーヒントブック パズルボーイ | 480円 | 466円 |
| CBS-77 | 貝獣物語 | 410円 | 398円 | SB-305 | GAME BOYスーパーヒントブック セレクション 選ばれし者 | 480円 | 466円 |
| CBS-82 | 忍者龍剣伝 | 410円 | 398円 | SB-306 | GAME BOYスーパーヒットブック ネメシス | 480円 | 466円 |
| CBS-84 | グラディウスⅡ | 430円 | 417円 | CBS-209 | ファミコン スーパーマリオブラザーズ3 パーフェクトガイドブック | 820円 | 796円 |
| CBS-85 | がんばれゴエモン2 | 430円 | 417円 | CB-210 | ゲームボーイ パーフェクトガイドブック① | 850円 | 825円 |
| CBS-87 | ハイドライド3 | 430円 | 417円 | CB-211 | ゲームボーイ パーフェクトガイドブック② | 850円 | 825円 |
| CB-88 | ドラゴンスピリット | 430円 | 417円 | CB-212 | ゲームボーイ パーフェクトガイドブック③ | 800円 | 777円 |
| CBS-89 | ジーザス | 430円 | 417円 | CB-213 | ファミコン野球ゲーム パーフェクトガイドブック | 800円 | 777円 |
| CB-90 | ホームランナー | 430円 | 417円 | SB-201 | PCエンジン完全攻略マニュアル RPGスペシャル（魔界八犬伝シャダ・死霊戦線・アウトライブ） | 790円 | 767円 |
| CB-91 | ドラゴンバスターⅡ | 440円 | 427円 | CB-401 | PCエンジン源平討魔伝完全攻略マニュアル | 820円 | 796円 |
| CB-92 | ベースボールスター | 440円 | 427円 | CB-910 | ヘラクレスの栄光Ⅱ | 480円 | 466円 |
| CB-93 | ファミコン探偵倶楽部2① | 440円 | 427円 | CB-912 | バットマン | 480円 | 466円 |
| CB-94 | ファミコン探偵倶楽部2② | 440円 | 427円 | CB-913 | 悪魔城伝説 | 480円 | 466円 |
| CB-95 | スーパーマリオブラザーズ3⑤総集編 | 900円 | 874円 | CB-915 | ファミスタ'90 | 480円 | 466円 |
| CB-96 | スーパーチャイニーズⅡ | 440円 | 427円 | CB-917 | スーパー魂斗羅 | 480円 | 466円 |
| CB-97 | チャイルズクエスト | 440円 | 427円 | CB-918 | 忍者龍剣伝Ⅱ | 480円 | 466円 |
| CB-99 | ケルナグール | 440円 | 427円 | CB-920 | キャッスル・クエスト | 480円 | 466円 |
| CB-901 | MOTHER① | 440円 | 427円 | CB-921 | 飛龍の拳Ⅲ | 620円 | 602円 |
| CB-902 | MOTHER② | 440円 | 427円 | SB-307 | GAME BOYスーパーヒントブック クォース | 480円 | 466円 |
| CB-903 | ツインビー3　ポコポコ大魔王 | 440円 | 427円 | SB-308 | GAME BOYスーパーヒントブック バットマン | 480円 | 466円 |
| CB-904 | コズミックウォーズ | 440円 | 427円 | SB-309 | GAME BOYスーパーヒントブック 天神怪戦 | 480円 | 466円 |
| CB-905 | 激闘プロレス | 440円 | 427円 | SB-310 | GAME BOYスーパーヒントブック あやかしの城 | 480円 | 466円 |
| CB-927 | 忍者らホイ! | 620円 | 602円 | SB-311 | GAME BOYスーパーヒントブック 倉庫番2 | 480円 | 466円 |
| CB-908 | ダンジョン&マジック | 480円 | 466円 | CB-922 | イースⅡ | 620円 | 602円 |
| CB-909 | ウルティマ～聖者への道～完結編 | 480円 | 466円 | CB-925 | 燃えプロ'90 感動編 | 480円 | 466円 |

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

※品切れの場合はご容赦下さい。




| セット価格 | | | |
|---|---|---|---|
| LD7枚組 TKLO-50023 | ¥52600(税込) ¥51068(税抜) | | |
| カラー／全630分(予定)／モノラル／CLV | | | |
| VHS 7本組 TKVO-60119 | ¥83600(税抜) ¥86108(税込) | | |
| カラー／全630分(予定)／モノラル | | | |

'91 1/1発売

発売元／徳間書店　〒105-55 東京都港区新橋4-10-1　販売元／徳間コミュニケーションズ　☎03(591)9161

Enjoy Hudson

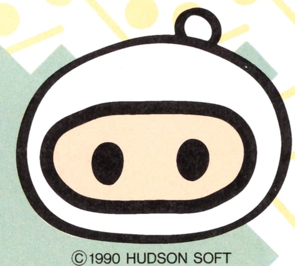
# 全員にもれなく

## '91 ニューソフト フラッシュ& Let's Play ボンバーマン

# プレゼント!

楽しいことは、どんどん先取りしたい。だから、ハドソンは1991年の新作ソフトをおしげもなくドドーンと紹介。おまけに、ボンバーマンのいろんな遊び方も教えちゃう。そんなとびっきりなビデオを、応募してくれたキミにもれなくプレゼント。あいつを出し抜くチャンスだぞ。

〈紹介する新作ソフト〉
- ●ボンバーマン(PC)
- ●イースIII(CDロム)
- ●ポピュラス(PC)
- ●コブラII(CDロム)
- ●ジャッキーチェーン(ファミコン、PC)
- ●クラックス(ファミコン、ゲームボーイ)
- ●スーパー桃太郎電鉄(ゲームボーイ)
- ●桃太郎伝説II(PC) 他





▼応募方法:下の枠内にキミの住所・氏名を書き、250円切手を貼って切り取り、封筒にいれて下記の宛先まで郵送してください。
▼宛　　先:〒100-31 東京国際郵便局 私書箱5090号M係　▼締　　切:1990年11月26日(月) 当日消印有効
※切手のないもの、金額の足りないものは無効です。ペンまたはボールペンで書いてネ! お届けは12月中になります。楽しみに待っててネ!

興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホットライン。

**テレホンPCランド**

■札　幌:011-814-9900　■東　京:03-260-9901
■名古屋:052-586-9900　■大　阪:06-251-9900
■広　島:082-814-9900　■福　岡:092-713-9900

HUDSON GROUP HUDSON SOFT®

本　　社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL.011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL.03-260-4622
大阪支社 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号大阪料理会館ビル5階 TEL.06-251-4622
営 業 所 札幌・名古屋・福岡

キリトリ線

250円切手を貼ってください。

住所
〒 □□□-□□
都道府県

氏名
様

年齢　才　TEL.　(　)　生年月日 昭和　年　月　日

※住所はていねいに、電話番号は必ず入れてください。


アニメージュ
Animage
創刊150号
'90年に輝いていた
らしくないヒロインたち
スペシャルふろく
ナディアトランプ
2大連載
風の谷のナウシカ
宮崎駿
海がきこえる
氷室冴子
12月号発売中
定価600円
発行／徳間書店

## ●偏差値急上昇!!●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

- ●英単語1000個をラクラク丸暗記！
- ●歴史年表も短期間にアッサリOK！
- ●理数の公式や漢字などは通学途中！
- ●定期試験なら直前でもバッチリ！

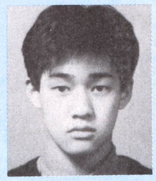
暗記法をマスターすればこんなことだってヘッチャラ!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

- ●大学受験コース
- ●高校受験コース
- ●小6進学コース
- ●小5・4学力アップコース

## ●現在、会員数100,000人！萩原先生に全国から10,000通以上のお礼の手紙が毎年指導部に届いています!!

**武南 宏治くんの場合は――**
東大理Ⅰ類・慶大工学部
（筑波大附属高校卒）



**ぼくの東大合格作戦！**
合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。

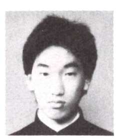



## たの体験が…●キミに届ける先輩からのメッセージ!!



**山岡 信一郎**
慶応大学経済学部
（戸山高校卒）

**偏差値アップにすごい威力！**
義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。



**山田 和範**
早大商学部
中大経済学部
（海城高卒）

**難関、早稲田の壁を突破！**
今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が71にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます。



**植木 義満**
東京農大附属一高
（青葉台中卒）

**勉強が楽しくなった！**
スーパー暗記法を冗談半分で始めたところ、非常に整理された覚え方で、暗記事項が多くてもまちがえずに覚えられ、定期試験がきてもイヤではなくなりました。受験勉強も楽しくなり、ほんとうに助かりました。



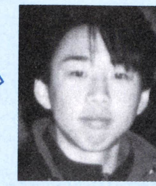
**牧野 早江子**
名古屋北高校
（名塚中卒）

**やっぱり頼りになる暗記法！**
なぜ、学校では試験のテクニックを教えもしないで、テストばっかり受けさせるのか、それがとっても疑問だったの。そういうふうに感じて、このスーパー暗記法をさっそく始めました。やっぱりこれを最初に、やるべきだったわ！

# スーパー暗記法™

**案内書無料プレゼント!!**

高原　有知くんの場合は——
三愛高校（豊沼中卒）



**定期試験に大満足！**
ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。ナゼ？ってみんなが言うけど、それだけはゼッタイ教えたくないよ。

**これは事実をもとに再構成したマンガです！**




**案内書無料急送**

●右のハガキを今すぐポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で！

☎東京03(318)6111
※平成3年1月1日より、電話番号は東京03(3318)6111となります。

受付／朝9時30分〜夜9時　※年中無休

■日本進学指導センター
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15



合格術の達人

●主任講師パンダ先生こと
**萩原雄二郎先生**

**小学校高学年から利用できる暗記テクニックで、飛躍的な学力アップをはたしませんか！**

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

**次はあな**



**算数がたのしくなった！**
いままでは数字をみると、あくびがでていました。でも、小6進学コースで教えてもらって、小数のかけ算や分数のわり算がたのしくなり、じゅぎょう中もどんどん手をあげられます。先生にほめられることがおおく、うれしいです。

大原　里美
馬橋小6年

MONTHLY PC Engine FAN ピーシーエンジンファン **1月号**

## 11月30日発売

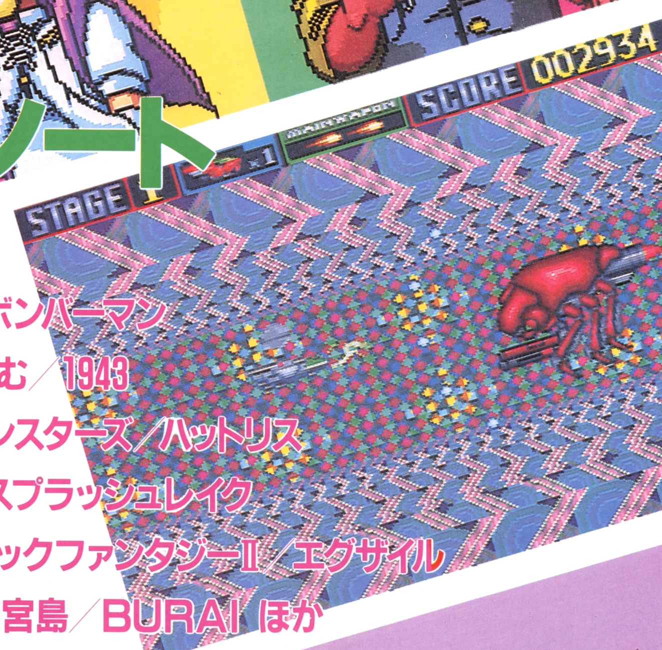
**徳間書店** **490円(税込)**





### 特別付録

## 桃太郎伝説Ⅱ
## 完全攻略おたすけノート




### 新作メーカーランド

イースⅢ ワンダラーズフロムイース／オルディネス／ボンバーマン
ジャッキーチェン／らんま½／三国志 英傑天下に臨む／1943
チャンピオンレスラー／カダッシュ／マスターオブモンスターズ／ハットリス
クイズアベニュー／天地を喰らう／ダウンロード2／スプラッシュレイク
オーバーライド／ザ サイレント デバッガーズ／コズミックファンタジーⅡ／エグザイル
パズルボーイ／ファイナルマッチテニス／天聖龍／迷宮島／BURAI ほか

### 特別企画

## 91年を占う！ 全ソフトメーカーの声！
## &読者大プレゼント




### シリーズ企画

READER'S LAND／PC ENGINE HIT CHART
PC ENGINE GT FAN／UL-TECH Wonder Land
ゲームQ世主／GAME GAMER GAMEST／Monthly Buyer's Guide

マージャンで
RPGだ!!

TOKUMA SOFT

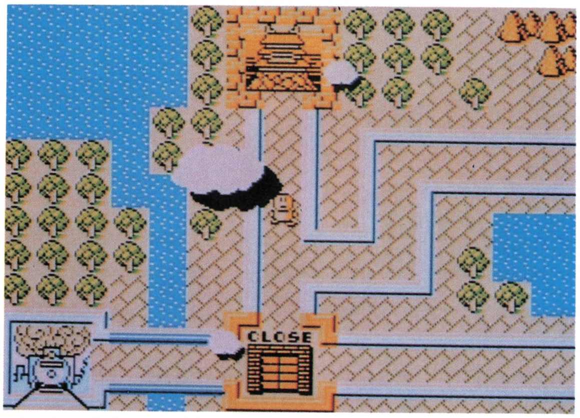
好評
発売中!!

ファミコン用カセット　5,800円(消費税別)

# まじゃべんちゃー
## 麻雀戦記

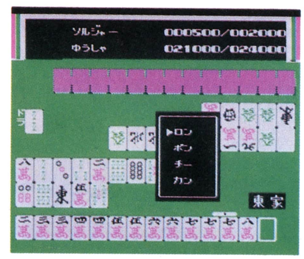
いつとも知れない時代。オニオガルド王国、平和に満ちたこの国に魔邪王の軍団が襲いかかってきた。人々は必死の抵抗をこころみたが敵の予想外の攻撃によって敗れてしまった。彼らの武器は麻雀だったのだ！　王国の平和は乱され、魔邪王の支配による辛い日々が始まった。人々は勇者であるあなたを待っている！

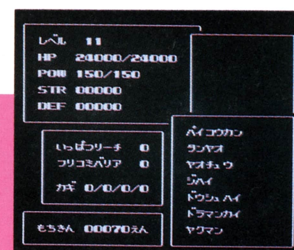


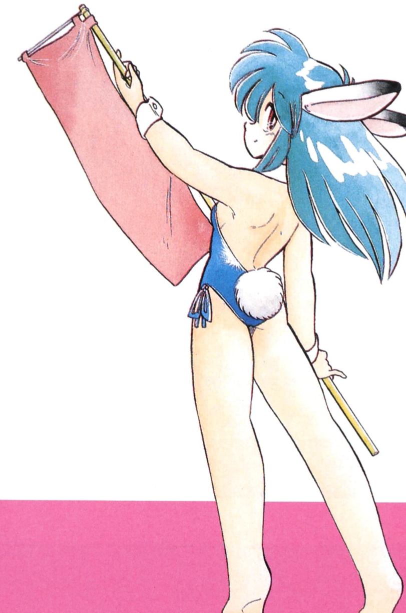



## 魔邪王を倒すのだ！

勇者の進撃をはばむため、魔邪王は王国の要所に門を作り、部下を配置した。あなたは敵を麻雀で倒しながらマップ上を先へ進むのだ。経験をつみ、情報や道具、武器を手に入れていこう。そして魔邪王を捜し出し、王国に平和を取り戻すのだ！

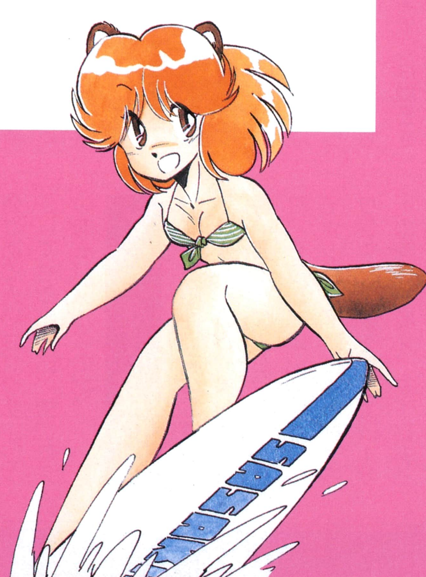


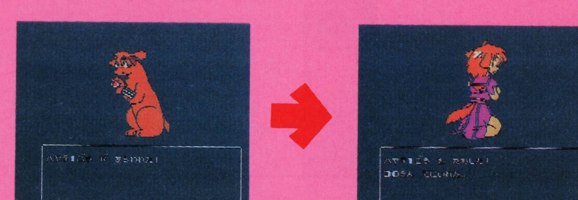



## ツミコミ技を使いこなせ！

勇者のレベルが上がるとツミコミ技（いかさま）が使えるようになるぞ。牌交換や字牌ツミコミなど、いろんな技がある。そのなかでも配牌が役満の形になる役満ツミコミを使えるようになったら、まさに鬼に金棒だ。技をうまく使って強敵を倒せ！





## モンスターがかわいいぞ♡

行く手に待ち構えている魔邪王の部下は、みんな動物の姿。だが、麻雀で勝負して見事に勝つと、おお！かわいい女のコの正体を現わして、門の鍵やお金、それに魔邪王の情報をくれたりする。あなたの挑戦を彼女たちは待っているのだ！

発売／㈱徳間書店
販売／㈱徳間コミュニケーションズ
☎03(591)9161
制作／徳間書店インターメディア㈱



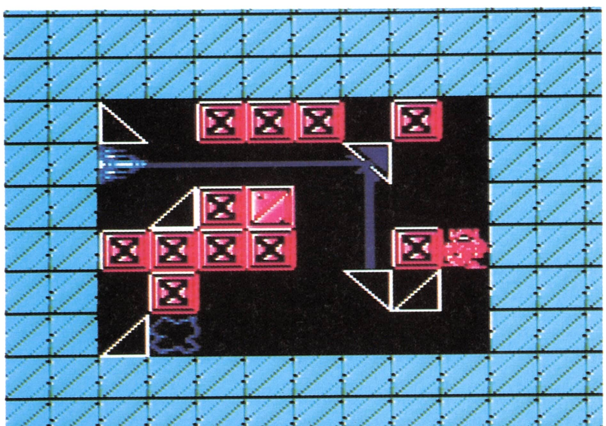

## レーザーを出口にあててクリア!

ファミマガディスク第2弾のパニックスペースは倉庫番タイプの本格パズルゲームだ。ルールは簡単。レーザー砲から発射されているレーザーを反射板などで向きを変えて隕石を破壊する。すべての隕石を破壊すると次の面に行けるのだが、そのためにはレーザーを出口にあてて扉を開ける必要がある。扉が開いたら、扉に入って1面クリアだ。もちろん、そう簡単には隕石を破壊したり出口の扉を開けたりできない。だってパズルなんだもん。

はじめの数面は簡単にクリアできるけど(下のカコミで1面を解いているので参考に)、40面以降はかなり難しい。自信がある人にはぜひチャレンジしてもらいたい、歯ごたえのあるパズルなのだ。

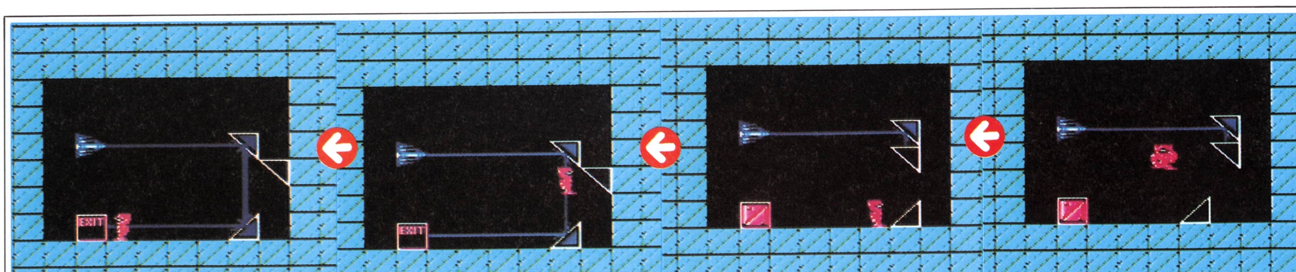
### こんなゲームなのだ

ゲーム画面は左の写真のようになっている。まんなかの黒い部分がゲームフィールドで、その右端にいるのがプレイヤーだ。プレイヤーはブロックや反射板を押してレーザーの向きを変え、左下にある隕石を破壊してから、ほぼ中央にある出口にレーザーをあてるわけだ。実際にどうすればクリアできるのかは各自考えてみよう。プレイヤーを19歩動かせばクリアできるぞ。



| | |
|---|---|
| レーザー砲　レーザーを発射する。動かせる | 反射板　4方向あってレーザーの向きを変える |
| ブロック　レーザーを止める。動かせる | 出口　閉っている状態。レーザーで開けられる |
| 隕石　レーザーで破壊できる。上を歩ける | 外壁　レーザーをあててはいけない |

## 1面を解く



↑1面のはじまりはじまり……
↑まず右下の反射板を右に押して……
↑まんなかの反射板をどかす……
↑開いた出口に入ればクリアだ!

# 最短ステップコンテスト開催

パズルゲームでいちばんエライのは、早く解いた人ではない。もっとも少ない手数で全面解いた人だ。エライかどうかはさておいても、手数減らしこそパズルゲームの楽しみだよね。でも、この楽しみは、近くに同じパズルゲームを遊んでいる人がいて少ない手数で解いたのか自慢できるときに発揮されるものだ。ひとり寂しく……というのはあまりにも暗いものね。そこで、ファミマガ誌上を借りてパニックスペースの最短ステップコンテストを開催することにしたのだ。パズルに自信があるキミならチャレンジしたくなるだろう。いや、「このコンテストに応募せずしてパズルゲームを語るなかれ」だ。

もう締め切りが迫っている。急ぎに急いでディスクライターへ走るのだ！




## 豪華賞品をねらえ

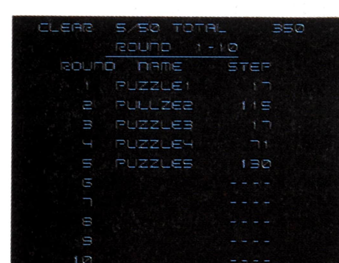
コンテストには豪華賞品が付きものだ。最短ステップコンテストでは、優勝者・準優勝者・準々優勝者（各1名）用に純金製の賞状と名刺、ユポという非常に丈夫な素材作った特製名刺100枚（これは自慢するときのバラマキ用ね）、優秀者（50名）に純金製名刺をプレゼントする。

もちろん、少ないステップ数で解いた人から順に順位が決まるのだが、同着（ステップ数が同じ）の場合は抽選になる。優勝するためには運も必要だというわけだ（だって最短ステップはひととおりしかないもんね）。

## 最短ステップの調べ方

最短ステップを調べるにはどうするか？ かんたんです。パズルモードで全面クリアするだけでいいのだ。パズルモードではクリアするごとに最短ステップが記録されるようになっているので、ゲーム終了時にセーブするのを忘れなければ大丈夫。パズルモードの面セレクト画面に表示されているステップ数を左の応募用紙に書きこめばOKだ。

応募用紙に1面から50面までのステップ数を書きこんで、面セレクト画面のトータルステップの数字を合計手数の欄に書く。住所・氏名・電話番号など間違えがないか確かめてハガキに貼って送るのだ！




⇧面セレクト画面の数字を書き写すのだ

## 最短ステップコンテスト応募用紙

この応募用紙はハガキに貼るようになっています。キリトリ線から切ってハガキに貼って応募してください。ハガキ以外の応募は受け付けていません。

あて先 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIMファミマガ編集部「最短ステップ・コンテスト」係

合計手数

Panic Space 最短ステップ・コンテスト 応募用紙

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | | 11 | |
| 2 | | 12 | |
| 3 | | 13 | |
| 4 | | 14 | |
| 5 | | 15 | |
| 6 | | 16 | |
| 7 | | 17 | |
| 8 | | 18 | |
| 9 | | 19 | |
| 10 | | 20 | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 21 | | 31 | | 41 | |
| 22 | | 32 | | 42 | |
| 23 | | 33 | | 43 | |
| 24 | | 34 | | 44 | |
| 25 | | 35 | | 45 | |
| 26 | | 36 | | 46 | |
| 27 | | 37 | | 47 | |
| 28 | | 38 | | 48 | |
| 29 | | 39 | | 49 | |
| 30 | | 40 | | 50 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 氏名 | | 年齢 | |
| 住所 | 〒 都道府県 区市郡 | | |
| | | 電話番号 | （　） |

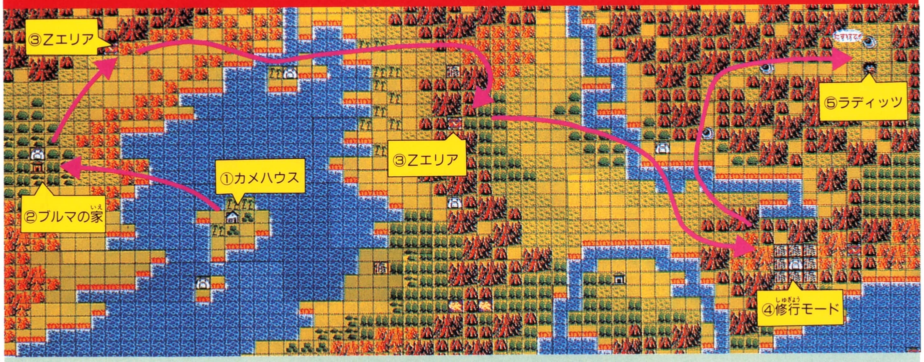
キリトリ

# 締め切りは 11月26日（月）必着

急いでディスクライターへ走れ！




## 今回の攻略はココだ！




### 最短攻略チャート

①カメハウスに行く ▶ ②ブルマの家に行く ▶ ③カードを集める ▶ ④うんと修行を積む ▶ ⑤ラディッツを倒す ▶ ⑥6人の組み合わせ ▶ ⑦ヘビの道を越える

## 序盤戦は2人パーティ！ 最強コンビ、悟空とピッコロ

今号はラディッツを倒すまでの攻略の手順を徹底的に紹介していくぞ！

まずは左のマップを見てくれ。最初悟空とピッコロはカメハウスのそばにいるので、北東に向かえばラディッツに遭遇するんだけど、いきなり戦ってもとても歯がたたない。

まずは修行を積んでレベルを上げるのが先決だ。とにかく宿やZエリアをフル活用してBPを稼ぎ、お助けカードを集めるのが勝利への近道だ。

それと、1回戦闘するごとにセーブをしておく慎重さが欲しい。チャートの6以降は別のマップでのイベントだ。

## 最初の主人公は2人

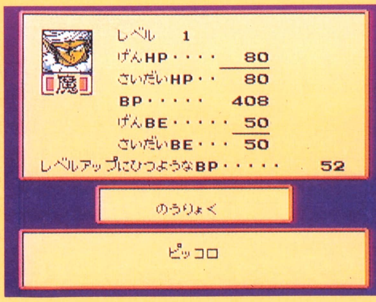
話が進むとヤムチャや天津飯などの仲間が加わるけど、序盤戦の主人公は悟空とピッコロの2人。体力などのステータスだけでなく使える必殺技の種類や数が違うから2人の能力を確認しておこうね。

### 神様の流派 悟空




➡必殺技は太陽拳とかめはめ波！

### 魔族の流派 ピッコロ



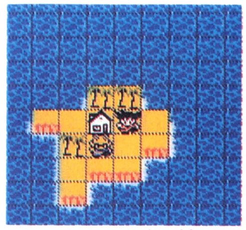

➡必殺技は魔貫光殺砲など全6種

# ラディッツはどこにいる? ドラゴンレーダーを入手せよ

最初にすべきことはドラゴンレーダーを入手すること。お助けカードだけども、これだけは何度使ってもなくならない。ゲームの最初から最後までお世話になるアイテムだ。その後はしばらくレベル上げに専念することをお勧めする。

## ①カメハウスに行く

スタート地点のすぐそばにある建物がカメハウス。亀仙人がブルマの居場所を教えてくれる。ここは悟空かピッコロのどちらかが寄っておけばいい。南に宿があるので敵に襲われたら、ここで回復だ。



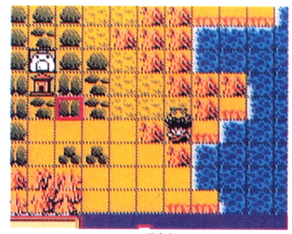
カメハウスが目の前に。もちろんのぞいておこうね




亀仙人はいつだって悟空たちの味方だ

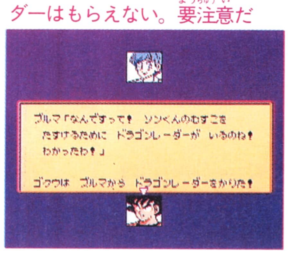
## ②ブルマの家に行く

カメハウスの西にはブルマがいる。ドラゴンレーダーをもらえるぞ。ここは悟空が行かないと話が進まない。2人ともすぐ南にある宿に必ず入って体力を回復しておこう。



カメハウスの北西にブルマの家。そんなに遠くないよん

悟空じゃないとドラゴンレーダーはもらえない。要注意だ




### 宿もお忘れなく

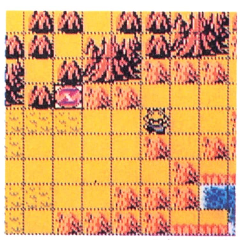



ここで宿に入っておかないとつらい

## ③カードを集める

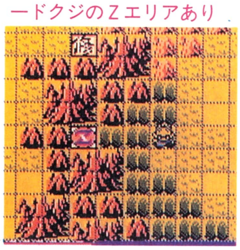
ラディッツ戦でなくてはならないのがお助けカード。これは敵を倒すと手に入ることもあるけど、より確実なのはZエリアで入手することだ。

だから通りがかりのZエリアには必ず寄ろう。場所によって神経衰弱とスピードクジの2種類のイベントがあるぞ。

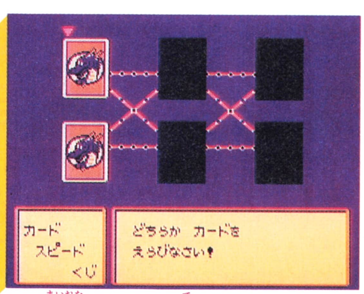


まずはブルマの家から北東にZエリア。神経衰弱だ

カメハウスの東にはスピードクジのZエリアあり



### スピードクジ




3枚同じカードが出たらそれがもらえる

### 神経衰弱




上下でひいたカードが同じならもらえる

## 亀仙流攻略ポイント① カードはリセットして待て!

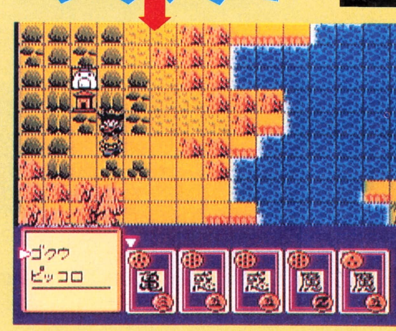
カードバトルはカードが命。手持ちのカードが弱いカードばかりじゃ話にならないよね。

そんな場合はセーブをしてから一度リセットをかけてしまおう。電源を入れるとカードが違っているはずだ。気に入るまで続ければいいんだ。

この状態で戦闘に入ると怖い。こんなときはセーブしてから



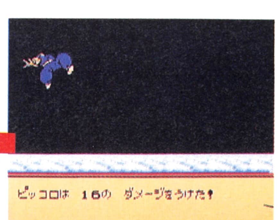
リセットじゃ!




うん、これぐらいなら一安心だね




やられてしまうかもしれません。気合い入れてカードは集めようね




特に体力回復系のカードなしでうろついて、ヘタに戦うと…

### ラッキー♪



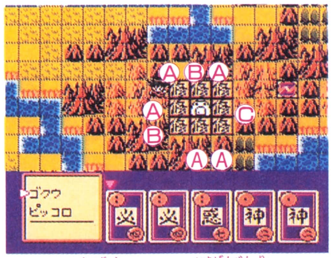

当たったーい! この調子でいこう

# 悟飯救出大作戦！
## 魔貫光殺砲を会得するべし

ラディッツを倒す秘訣はピッコロが魔貫光殺砲を会得すること。レベルが3以上にならないと使えないんだ。ピッコロを育てるために修行すると言っても過言ではない！

### ④うんと修行を積む

敵と戦ってレベルを上げるのもいいけど、修行モードならゲームオーバーになる心配なしにレベルを上げられるぞ。宿とZエリア、それに3種類の修行モードがそろっている便利なポイントがあるぞ。少なくともピッコロがレベル3になるまではおとなしくここで修行していようね。



ここで修行するのが一番便利だろう


すぐ東のZエリアは神経衰弱。稼ぎまくろう！



Ⓐスピードと敏しょう性を養う。でも失敗するとBEだけが減るぞ



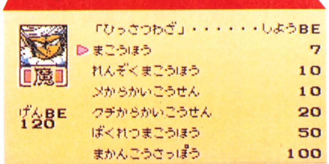
Ⓑ重い岩を運ぶ。Ⓐ同様失敗するとBEが減ってしまうのだ

### Ⓒおすすめ



これがおすすめ。BEが減ることはないし、中断することも可能

### 最低、レベル3に

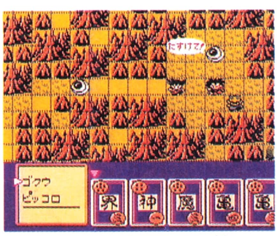


悟空も強いにこしたことはないけど、ピッコロを強くしないと話が進まない

### ⑤ラディッツを倒す

いよいよラディッツと対戦。戦略としては、悟空が太陽拳で敵の目をくらまし、そのすきにピッコロが魔貫光殺砲で連続攻撃するのがベスト。

そのためにはBEを回復させるお助けカードを何枚も用意しておく必要があるぞ。



いた！ ラディッツの周りのマスに2人が止まると戦闘だ



### 亀仙流攻略ポイント② ピッコロに重点をおくんだ！

ラディッツ戦で重要なのは、たとえ悟空を犠牲にしてでもピッコロを生かすこと。

彼にHP、BEを回復させるカードを優先的に使って必殺技を何度も仕掛けるんだ！

### ピッコロは強し



悟空よりもピッコロの方が強い!?

### BEを回復させるカードを！



全員のHPとBEを完全に回復させる

1人のHPとBEを完全に回復させる

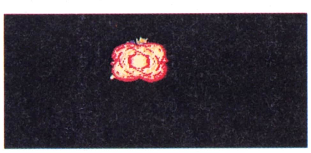
1人のBEを完全に回復。何枚か必要だ

BEをいくらか回復。ないよりはマシ


まともに戦ってもちょっと…



悟空の太陽拳は敵の目をくらませて動きを止めることが可能

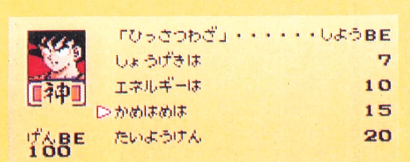

ラディッツの必殺技も超強力

### 決めは魔貫光殺砲！

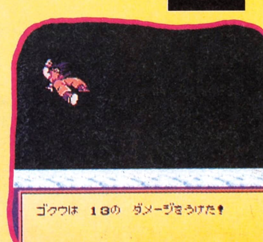




魔貫光殺砲を2、3発くり出せば、さすがのラディッツも倒れるはずだぞ！



オラ、修行を積めばもっとたくさんの必殺技を使えるようになるかもしれないな!?



今回ピッコロより悟空の必殺技が弱いのが問題なわけです

# 修行ずくめの1年間！Z戦士たちよ、集結せよ!!

ラディッツを倒すと、悟空は修行、ピッコロをはじめとするZ戦士たちはドラゴンボール集めと、別々の目的を持って行動することになるぞ。

## ⑥6人の組み合わせ

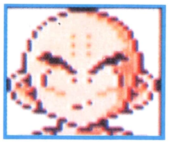
ピッコロ、悟飯、ヤムチャ、クリリン、天津飯、餃子の6人はペアを組んで3方向に分かれて行動する。その組み合わせはまったく自由。好きなキャラ同士を組み合わせよう。


ピッコロ。6人の中では最強


ヤムチャ。必殺技がちと弱い


天津飯。今は亀仙人の流派に


悟飯。流派はなんと魔族だ

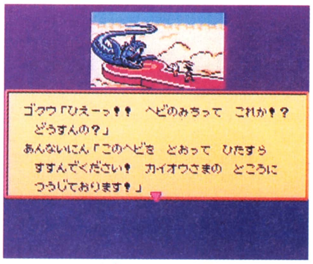

クリリン。流派は亀仙人だよ


餃子。彼も流派は亀仙人です

## ⑦ヘビの道を越える

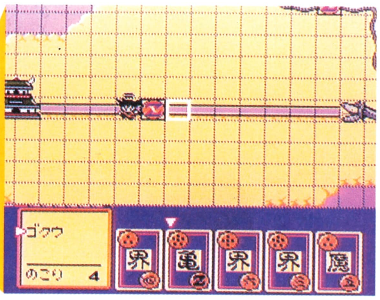
一方悟空は、1人でヘビの道を通って界王様の元に向かわなければならない。

ここには一本道が敷かれていて、そこを一方方向にしか進めない。敵はまったく出現しないのはうれしいけど、その代わり修行モードで強制的に修行させられるんだ。一刻も早く界王様の元に向かえ！



けっこう長いんですよ、これが…

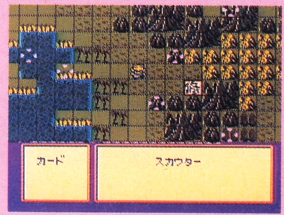
## ヘビの道だ！



Zエリアがあるから、ここでもお助けカード集めに精を出そう

## おまけ お助けカード一覧！

最後にお助けカードを系統別にドーンと紹介しちゃおう。カード変化はカードの種類などを変えるもの、移動系は移動中に使うものだ。ドラゴンレーダー以外は1回こっきりしか使えないよ。



スカウターは敵の位置も感知

### 体力回復系

**神龍**


全員のHP、BE完全回復

**カリンさま**


1人のHP、BE完全回復

**ミスターポポ**


1人のBEを完全回復

**プーアル**


1人のBEを少し回復

**神様**


1人のHPを完全回復

**亀仙人**


1人のHPをかなり回復

**ブルマ**


1人のHPが少し回復

### カード変化系

**占いババ**


防御力の数値が最大に

**エンマ大王**


攻撃力の数値が最大に

**ウーロン**


手持ちのカードを全交換

**チチ**


カード1枚を必殺技に

### 移動系

**舞空術**


最後に寄った宿にワープ

**ドラゴンレーダー**


ボールのある場所を感知

**バブルス**


敵に遭遇しにくくなる

### その他

**月**


シッポと使えば悟飯変身

**シッポ**


月と使えば悟飯が大猿に

**スカウター**


敵のHPなどがわかる

**ヤジロベー**


ヤジロベーが敵を攻撃

**界王様**


1人の攻撃力がアップ

**じいちゃん**


敵の攻撃を1回止める

### ドラゴンボール

一星球から七星球までの7種類あるカード。7枚あれば死んでしまったキャラを生き返らせることができる。

このゲームのタイトルにもなっている最重要アイテムなのだ。



ちなみにこれは四星球



# さらに他の国も見てみよう!!

# 三國志II

## 戦略手引きの書II

2号続いての攻略特集だ。今回も前号に引き続き、さらに10ヵ国の国力のデータを満載して、お届けするぞ!!

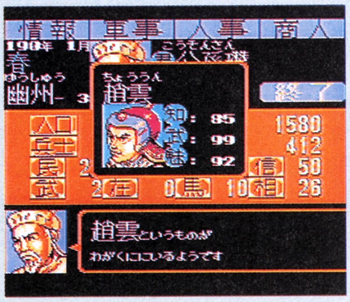
発売中　光栄

カセット　4M＋256KRAM　バッテリーバックアップ　シミュレーション

1万4800円（CD付き1万7200円）消費税別

## 優秀な武将を手に入れるためには？

前号に引き続き、今回もさらに攻略をしてみよう。今回も前号と同じように、国のデータを10カ国について見てみたぞ。さらに国力を上げるのに効果的な在野武将の捜索についても注目してみたぞ。優秀な武将を発見すれば、戦うのにも余裕ができて、また一歩野望に近づけるぞ。



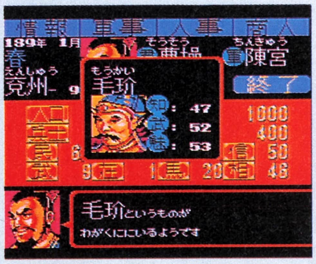

もともと配下の武将の少ない国では絶対に役に立つはずだ



武将は多ければ多いほどいい。だから捜索するのだ

### 武将を探せ!!

ゲームスタート時には、あまり配下の武将を持っていない君主も多い。そこで、人材を集めるのが必要になってくる。確かに捜索してもなかなか見つからないし、引き抜きのほうがいい、という人もいるだろう。しかし、在野には優れた人物がたくさん眠っているのだ。ぜひとも発見して配下に加えよう。




武将が見つかったぞ。よかった



そして武将たちに探させるのだ。さて誰か見つかるのか？




「人事」のコマンドで、捜索のコマンドを選ぼう

### シナリオで異なる

在野にはたくさんの武将が眠っているが、その人物はシナリオによって異なる。シナリオによっては、のちに君主となるような人物でさえ在野武将として眠っているようなこともあるのだ。このような人物を眠らせておくのはもったいないぞ。




史実とは異なる君主の配下になることもあるわけだ




このシナリオでは、既に別の君主の配下になっているのだ




例えばこのシナリオだとただの在野武将だけれど

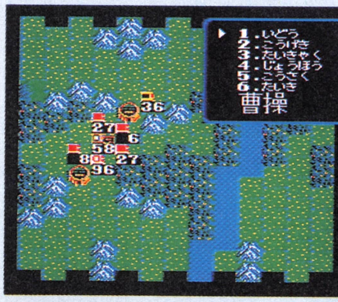
# 戦略上重要な国を10カ国見てみよう

前号に引き続き、今回も登場する全41カ国中の10カ国について詳しく見てみた。HEX戦と隣接国の画面も掲載しておいたので、実際に戦闘するときに役立ててほしい。これで前号と合わせて20カ国を紹介したので、主要な国についてはこれだけでほとんど網羅したことになる。

## 被害少なく戦うには

攻撃するほうは5人まで攻め込むことができる。しかし断然有利な状況であっても、攻め込ませる5人を適当に選んではいけない。武力、訓練度、武装度の順で判断して選ぼう。兵士や戦後のことを考えて、できるだけ少ない被害で勝つようにしたい。最も効果的なのは共同作戦である。共同軍はただひたすらに城へ向かいやすい。そこで城へたどりやすいような状況を作ってやろう。共同軍や援軍の動きを研究してやってみよう。


いざというときに備えて、共同軍を申し込んでおこう



共同軍で戦えば、自軍の被害を少なくすることができるぞ

## もし退却するなら

どう見ても負けるのが確実なら、退却するしかない。退却するならば、できるだけ早いうちに、なるべく被害が少ないうちに決断するようにしよう。しかし、確実に逃げられるわけではない。そこで捕まりにくくなる方法をお教えしよう。それには、敵と隣接しない場所で待機し、機動力を貯めてから退却すればいいのだ。これで捕まりにくくなるぞ。つまり、危険だからといって、あわてて退却してはいけない、ということだ。


機動力を高くしておけば、退却するときに捕まりにくい



敵陣の奥深くからの退却は危険だ。できるだけ離れよう

## 幽州 3国

城へ進入するところはすべて砦で抑えられているが、城の周りは平地なので、城付近まで進めば後は力で押すだけである。どの方向から攻め込んでも、それほど機動力を必要としないはずだ。守備側は砦を守ることを第一にして戦おう。守るポイントがはっきりとしている地形だ。


砦に囲まれた城だ


2、4、6、7国と隣接している

### 統治者

始め公孫瓚がいたが、滅ぼされてしまった。

| | |
|---|---|
| 1 | 公孫瓚 |
| 2 | 公孫瓚 |
| 3 | 袁紹 |
| 4 | 曹操 |
| 5 | 曹操 |
| 6 | 曹丕 |

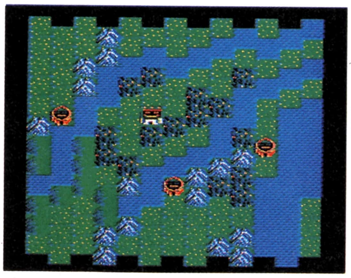
### 国力

土地価値は高いが、人口が少ないのが難だ。

| | |
|---|---|
| 砦 | 4 |
| 人口 | 1000 |
| 土地価値 | 55 |
| 治水 | 30 |
| 民忠 | 35 |
| 馬の数 | 10 |

## 冀州 7国

川越えをしなければならない国と、しなくてもよい国がある。川を越えなければならない場合は、十分に訓練度を上げてから攻め込むようにしたい。または、川を越えなくてもよい国に共同軍を頼んでおくのも手だ。守備側は移動時間が少なくて済む国と同盟を結んでおきたい。


川が多い地形だといえる


国によっては川越えをしなくても済むぞ

### 統治者

シナリオ1の韓馥は選ぶことのできない君主だ。

| | |
|---|---|
| 1 | 韓馥 |
| 2 | 袁紹 |
| 3 | 袁紹 |
| 4 | 曹操 |
| 5 | 曹操 |
| 6 | 曹丕 |

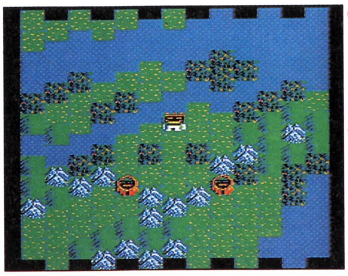
### 国力

土地価値はとても高いが、人口が少ないほうだ。

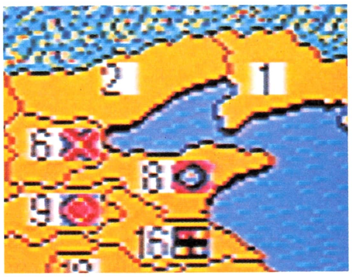
| | |
|---|---|
| 砦 | 3 |
| 人口 | 1200 |
| 土地価値 | 65 |
| 治水 | 50 |
| 民忠 | 55 |
| 馬の数 | 15 |

## 青州（せいしゅう） 8国

6国から攻めると、2度も川越えをしなければならず、大きな時間のロスとなってしまう。城へたどり着くのが厄介なので、長期戦に対しての準備も怠りなくしておきたい。守備側は城の周りを固めるよりも、まず砦を配置して、敵からの進入路をふさぐようにしたい。



6国からは攻めにくい



隣接しているのは6、9、16の3国だ

### 統治者

この孔融も選ぶことのできない君主だ。

| | |
|---|---|
| 1 | 孔融 |
| 2 | 孔融 |
| 3 | 袁紹 |
| 4 | 曹操 |
| 5 | 曹操 |
| 6 | 曹丕 |

### 国力

人口も多く、土地価値も高くなかなか使える国だ。

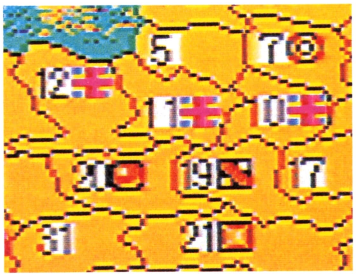
| | |
|---|---|
| 砦 | 2 |
| 人口 | 8000 |
| 土地価値 | 65 |
| 治水 | 50 |
| 民忠 | 65 |
| 馬の数 | 10 |

## 司州（ししゅう） 11国

大河が中央を流れているので、攻めにくい地形といえる。守備側はこの川を利用すれば、損失を最小限に抑えることができる。敵が川を渡っているときにも攻撃を仕掛けよう。攻撃側はただ力まかせに進むだけでは、かなりの被害を受けてしまう。火計や伏兵などをフルに活用しよう。



中央に大河が流れている



5、10、12、19、20国と隣接している

### 統治者

董卓が支配していたが、滅ぼされてしまった。

| | |
|---|---|
| 1 | 董卓 |
| 2 | 曹操 |
| 3 | 曹操 |
| 4 | 曹操 |
| 5 | 曹操 |
| 6 | 曹丕 |

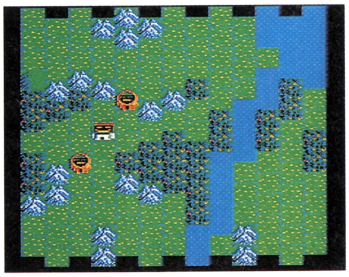
### 国力

どの数値もごく平均的で、苦労しないはずだ。

| | |
|---|---|
| 砦 | 3 |
| 人口 | 4500 |
| 土地価値 | 45 |
| 治水 | 35 |
| 民忠 | 35 |
| 馬の数 | 15 |

## 徐州（じょしゅう） 16国

ところどころに森が固まっているが、通らなくても城へは行けるので、あまり気にしなくてもいいだろう。敵よりも兵力が多ければ、必ず勝てる地形だろう。逆に守備側にとってはつらい地形である。伏兵があまり期待できないので、砦を死守して、城と砦からの一斉攻撃で反撃したい。



平地が多い土地である



8、9、17、18、24国と隣接している

### 統治者

統治者がシナリオごとで変わっている国だ。

| | |
|---|---|
| 1 | 陶謙 |
| 2 | 劉備 |
| 3 | 曹操 |
| 4 | 空白地 |
| 5 | 曹操 |
| 6 | 曹丕 |

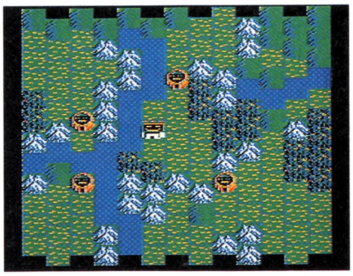
### 国力

土地価値はいいが、あまり人口が多くない。

| | |
|---|---|
| 砦 | 2 |
| 人口 | 1500 |
| 土地価値 | 50 |
| 治水 | 25 |
| 民忠 | 55 |
| 馬の数 | 15 |

## 荊州（けいしゅう） 19国

高山によって城が囲まれていて、その中央を川が縦断していて、守りに適した国だといえる。複雑な地形なので迂回しているとかなり時間がかかる。砦の内部へ入ってしまえば、城の周りは平地なので攻めやすくなる。守備側は砦で敵にダメージを与えておいて、城で全滅させるようにしたい。



中央を川が縦断している



隣接しているのは10、11、17、20、21、28国だ

### 統治者

荊州の中心で、どの君主も欲しかったところだ。

| | |
|---|---|
| 1 | 袁術 |
| 2 | 袁術 |
| 3 | 劉備 |
| 4 | 劉備 |
| 5 | 劉備 |
| 6 | 曹丕 |

### 国力

ものすごく人口が多く、生産に向いている。

| | |
|---|---|
| 砦 | 4 |
| 人口 | 9000 |
| 土地価値 | 50 |
| 治水 | 40 |
| 民忠 | 50 |
| 馬の数 | 20 |

## 荊州 20国



山間を川が流れている

山間を川が流れていて、ここを攻めるには、川沿いに進むか、川を渡っていかなくてはならない。機動力を高くして攻めるようにしたい。大部隊で攻めないと長期戦も覚悟しなければならない。守備側にとっては有利な地形だが、機動力が不足していると生かしきれなくなる。



11、12、19、21、29、31国と隣接している

### 統治者

劉表が長い間、支配していた国である。

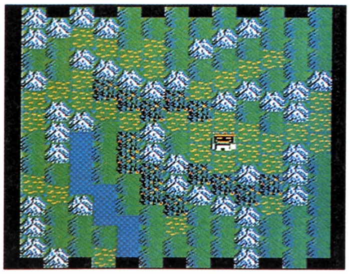
| | |
|---|---|
| 1 | 劉表 |
| 2 | 劉表 |
| 3 | 劉表 |
| 4 | 金旋 |
| 5 | 劉備 |
| 6 | 曹丕 |

### 国力

人口も多いが、民忠がとくに高いのに注目。

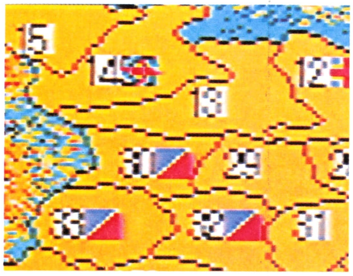
| | |
|---|---|
| 砦 | 3 |
| 人口 | 8000 |
| 土地価値 | 65 |
| 治水 | 40 |
| 民忠 | 65 |
| 馬の数 | 30 |

## 益州 30国



高山が多い地形をしている

攻め込む国によっては大きく迂回しなければならない。侵入路に森がある場合は、伏兵に気をつけるようにしよう。1部隊ずつつぶしてから、全ての部隊で城を囲むようにしたい。守備側は、城の周りに砦を築くのもいい。前戦では地形を利用して敵の侵入路を押さえてしまおう。



迂回しなければならない国もあるので気をつけよう

### 統治者

シナリオによっては統治者がいないときもある。

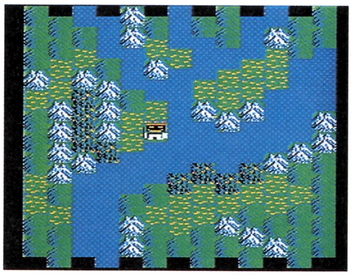
| | |
|---|---|
| 1 | 劉焉 |
| 2 | 空白地 |
| 3 | 空白地 |
| 4 | 劉璋 |
| 5 | 曹操 |
| 6 | 劉備 |

### 国力

土地価値と民忠が非常に高く、使える土地だ。

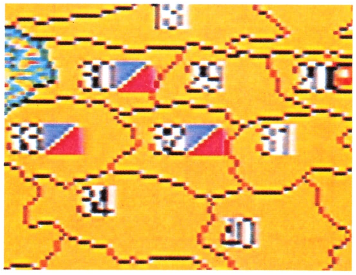
| | |
|---|---|
| 砦 | 0 |
| 人口 | 3000 |
| 土地価値 | 65 |
| 治水 | 30 |
| 民忠 | 60 |
| 馬の数 | 15 |

## 益州 32国



大きな川が流れている

ここも守備側に有利な地形だ。機動力に余裕があり、急ぐ理由もないならば、森での伏兵を避けて進みたい。何度も火計をかけられていると、そのうちに逃げ道を失ってしまうぞ。川が広いので、守備側は機動力を十分に上げておこう。城の周囲を固めておけば、それで十分だ。



隣接している国は多いが、どこからも攻めにくい

### 統治者

ずっと劉氏一族が支配を続けていた土地だ。

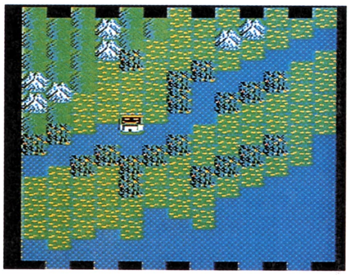
| | |
|---|---|
| 1 | 劉焉 |
| 2 | 劉璋 |
| 3 | 劉璋 |
| 4 | 劉璋 |
| 5 | 劉備 |
| 6 | 劉備 |

### 国力

土地価値と民忠はなかなか高く、使えるほうだ。

| | |
|---|---|
| 砦 | 0 |
| 人口 | 2500 |
| 土地価値 | 55 |
| 治水 | 30 |
| 民忠 | 55 |
| 馬の数 | 15 |

## 交州 38国



平地が多い土地だ

22、23国からは短時間で城までいけるが、37、39国から攻めた場合は川が進路を邪魔して、森には伏兵の危険がある。守備側は城を固めて待つよりも、森をうまく使って森に配置するようにしよう。22、23国から攻められた場合、苦戦するのは必至だが、川をうまく生かせば抵抗できるぞ。



南方の国なので、台風には気をつけよう

### 統治者

始めのうちは誰も支配者のいなかった国だ。

| | |
|---|---|
| 1 | 空白地 |
| 2 | 空白地 |
| 3 | 空白地 |
| 4 | 空白地 |
| 5 | 孫権 |
| 6 | 孫権 |

### 国力

南の国なので、台風の影響がありそうだ。

| | |
|---|---|
| 砦 | 0 |
| 人口 | 5500 |
| 土地価値 | 10 |
| 治水 | 0 |
| 民忠 | 30 |
| 馬の数 | 0 |

# アンケートに答えてゲームをもらおう！

# ファミマガ 読者プレゼント！ 140本

## 今号のプレゼント 各10名様

①じゅうべえくえすと(ファミコン)…10
②大怪獣デブラス(ファミコン)…26
③ベストプレープロ野球'90(ファミコン)………30
④トップマネジメント(ファミコン)…32
⑤ジャンピンキッド(ファミコン)……34
⑥地獄 極楽丸(ファミコン)……36
⑦ゴーストバスターズ2(ファミコン) 38
⑧赤川次郎の幽霊列車(ファミコン)…40
⑨ワールドカップサッカー(ファミコン)･42
⑩ぎゅわんぶらあ自己中心派2(ファミコン)………44
⑪ドラドラドラ(ファミコン)…………46
⑫爆笑/愛の劇場(ファミコン)……48
⑬クラックス(ファミコン)……50
⑭大迷路(ファミコン)………52

※ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです。

## 応募のきまり

左のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号1つ（①〜⑭）を書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキのウラ）、41円切手をはってポストまで。しめ切りは11月29日（必着のこと）。発表は1月11日発売のNo.2です。

## アンケート

**1** 今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

**2** また、今号の記事のなかでつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

**3** これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。

**4** 今後、ファミマガで特集して欲しいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

**5** また、攻略特集して欲しいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

**6** ファミマガ以外によく読む雑誌を表2から選び、番号に○をつけてください。

**7** あなたが持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

**8** また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

**9** パソコン、PC Engine、セガ、ビデオゲームからファミコンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

**10** ファミマガの発売形態と内容についてどう思いますか。次の中から番号で選んで答えてください。
①PCエンジンなどの、他のゲーム機情報も入れて今の隔週のままの形でやって欲しい。
②PCエンジンなどの、他のゲーム機情報も入れて毎週発売でやって欲しい。
③現在のまま、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイのみの内容で隔週でかまわない。
④ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイのみの紹介で毎週発売して欲しい。
⑤スーパーファミコンだけの情報誌を創刊して欲しい。

**11** 今号の第2付録「ファミコン&ゲームボーイ年末年始ゲームオールカタログ」についてどう思いましたか。次の中から番号を選び書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③役に立たなかった。
④特になにも思わない。

**12** これから買おうと思っているゲームボーイソフトを表5から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。

**13** 今後、ファミマガで特集して欲しいゲームボーイソフトを表5から2つ選び、番号を書いてください。

**14** また、攻略特集して欲しいゲームボーイソフトを表5から2つ選び、番号を書いてください。

**15** ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを次の6項目について評価してください。採点方法は、良い（5）・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です。

**キャラクタ** キャラの動きやカワイさ、成長の具合などをチェック
**音楽・効果音** 何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック
**お買い得度** ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック
**操作性** ゲームのキャラは動かしやすいかどうかという操作性をチェック
**熱中度** ゲームにどのぐらいノメりこめたかという熱中の度合いをチェック
**オリジナリティ** 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかどうかをチェック

| No. | 表2 雑誌名 |
|---|---|
| 1 | PC Engine FAN |
| 2 | 月刊PCエンジン |
| 3 | ㊙PCエンジン |
| 4 | ファミコン通信 |
| 5 | ファミコン必勝本 |
| 6 | ㊙ファミコン |
| 7 | GBプレス |
| 8 | その他のファミコン・ゲームボーイ雑誌 |
| 9 | テクノポリス |
| 10 | LOGIN |
| 11 | メガドライブFAN |
| 12 | Beep!メガドライブ |
| 13 | コンプティーク |
| 14 | POP・COM |
| 15 | MSX・FAN |
| 16 | MSXマガジン |
| 17 | ゲーメスト |
| 18 | コロコロコミック |
| 19 | コミックボンボン |
| 20 | 週刊少年ジャンプ |
| 21 | 週刊少年サンデー |
| 22 | 週刊少年マガジン |
| 23 | 週刊少年チャンピオン |
| 24 | その他のマンガ誌 |
| 25 | その他 |

| No. | 表1 今号の記事 |
|---|---|
| 1 | 〈スーパーファミコン〉ドラゴンクエストV |
| 2 | 〈ファミコン〉じゅうべえくえすと |
| 3 | 〈ファミコン〉ファミスタ'91 |
| 4 | 〈ファミコン〉SDガンダム3 |
| 5 | 〈ファミコン〉大怪獣デブラス |
| 6 | 〈ファミコン〉ベストプレープロ野球'90 |
| 7 | 〈ファミコン〉トップマネジメント |
| 8 | 〈ファミコン〉ジャンピンキッド |
| 9 | 〈ファミコン〉地獄 極楽丸 |
| 10 | 〈ファミコン〉ゴーストバスターズ2 |
| 11 | 〈ファミコン〉赤川次郎の幽霊列車 |
| 12 | 〈ファミコン〉ワールドカップサッカー |
| 13 | 〈ファミコン〉ぎゅわんぶらあ自己中心派2 |
| 14 | 〈ファミコン〉ドラドラドラ |
| 15 | 〈ファミコン〉爆笑/愛の劇場 |
| 16 | 〈ファミコン〉クラックス |
| 17 | 〈ファミコン〉大迷路 |
| 18 | 〈ファミコン〉ドラゴンボールZ |
| 19 | 〈ファミコン〉三國志II |
| 20 | ファミマガJounalまんがトピックス |
| 21 | ファミマガJounalインフォメーション |
| 22 | 超ウルトラ技+1 |
| 23 | 30秒Q速解答 |
| 24 | コナミ&ファミマガ芸夢工房 |
| 25 | 週刊ファミマガヒットチャート |
| 26 | 超新作ゲーム先取り大作戦 |
| 27 | ひとめでわかる新作カレンダー |
| 28 | 〈第1付録〉スーパーファミコンMagazine vol.4 |
| 29 | 〈第2付録〉ファミコン&ゲームボーイ年末年始ゲームオールカタログ |

| No. | 表3 機種名 |
|---|---|
| 1 | スーパーファミコン |
| 2 | PC Engine、PC Engineシャトル、PC Engineコアグラフィックス |
| 3 | PC Engineスーパーグラフィックス |
| 4 | MSX、MSX2、MSX2+、MSX turbo R |
| 5 | セガマスターシステム |
| 6 | MEGA DRIVE |
| 7 | PC-8801、PC-9801シリーズ |
| 8 | X68000 シリーズ |
| 9 | FM TOWNS |
| 10 | ゲームボーイ |
| 11 | LYNX |
| 12 | PC Engine GT |
| 13 | ゲーム・ギア |
| 14 | 何も持っていない |
| 15 | 特に買いたくない |
| 16 | その他 |

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

**03-459-8000**

# テレマガSTATION

ステーション

**「芸夢工房」の入賞作品を、早々と聞かせちゃう**

**11/16〜11/29**

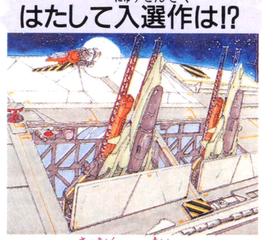
## 芸夢工房サウンド部門入賞作紹介

ファミマガとコナミの共同企画、「芸夢工房」は読んでくれているかな? これは、読者のみんなにゲームのアイディア(タイトルロゴやモンスターのデザインなど)を考えてもらい、優秀なものは、コナミで制作中の『ラグランジュポイント』というゲームの中で使用する、というページなんだ。さて、本誌No.19で募集した、ゲーム中のBGMの審査には、予想以上の反響があった。くわしい経過は今号の「芸夢工房」を見てもらうとして、テレマガでは最優秀作を始めとする数々の力作を、2週間にわたって紹介することにしたぞ。ゲーム作りのプロたちをうならせたハイレベルなサウンドを、存分に味わってみてくれ!

**おまけのひとこと**

テレマガのテーマソングを作りませんか? できれば、読者から募集して…(山口県/春日美理奈クン)。実は、以前募集したんだけど…(お兄さん)。今でも受け付けてます。テープに録音して応募してね(お姉さん)。

### はたして入選作は!?



⬆キミの作曲した曲が、ゲームの中で流れるのだ!

⬇宇宙を舞台にしたゲームだけに、より斬新な表現が要求され、選考も白熱した



### リクエスト募集のお知らせ

「あーあ…あの人気ソフトが今日も手に入らなかった…。せめてゲームの曲だけでも聞いてみたい…」とお嘆きの貴方。そんなときはテレマガにこのゲームの曲が聞きたいのだがっ!! と、リクエストしましょう。と、いうわけでリクエスト募集のお知らせ。キミが聞きたいゲームの曲をハガキに書いて右の宛先まで送ってちょーだい。待ってるよん。




## テレマガスケジュール

| | |
|---|---|
| 11/16〜11/22 | 芸夢工房サウンド部門入賞作紹介(その1) |
| 11/23〜11/29 | 芸夢工房サウンド部門入賞作紹介(その2) |
| 11/30〜12/6 | リクエスト特集(予定) |

**テレマガは毎週金曜日にテープ交換します。**

| No. | 表4 ゲーム名 |
|---|---|
| 1 | 赤川次郎の幽霊列車 |
| 2 | AD&Dヒーローオブランス |
| 3 | AD&Dヒルズファー |
| 4 | AD&Dプール　オブ　レイディアンス |
| 5 | アドベンチャーズ　オブ　ロロ2 |
| 6 | 暴れん坊天狗 |
| 7 | あるでん・らるでん |
| 8 | アルマジロ |
| 9 | イースIII |
| 10 | 石道 |
| 11 | いただきストリート |
| 12 | 井出洋介名人の実戦麻雀II |
| 13 | ウエスタンキッズ |
| 14 | A列車で行こう |
| 15 | SDガンダム3 |
| 16 | NYニャンキーズ |
| 17 | 大いなる完 |
| 18 | オーバーホライゾン |
| 19 | おたくの星座 |
| 20 | オフザーケン |
| 21 | おぼっちゃまくん |
| 22 | カオスワールド(仮称) |
| 23 | 株式道場パートII |
| 24 | ガンサイト |
| 25 | 究極ハリキリスタジアムIII |
| 26 | ぎゅわんぶらあ自己中心派2 |
| 27 | 京都財テク殺人事件 |
| 28 | 恐竜伝説 |
| 29 | クラックス |
| 30 | グランドマスター |
| 31 | グレムリン2 |
| 32 | クロスファイヤー |
| 33 | ゲオポリティク島における国家興亡論 |
| 34 | 幻獣創世紀 |
| 35 | 甲子園2 |
| 36 | ゴーストバスターズ2 |
| 37 | ゴルフ　グランドスラム |
| 38 | コンバットゾーン |
| 39 | ZARK LEGEND |
| 40 | 西遊記ワールドII |
| 41 | 三國志II |
| 42 | サンリオカーニバル |
| 43 | GTコネクション |
| 44 | シードック(仮称) |
| 45 | 紫禁城 |
| 46 | 地獄極楽丸 |
| 47 | ジャストブリード |
| 48 | ジャッキーチェン |
| 49 | シャドウブレイン |
| 50 | ジャングル大帝 |
| 51 | ジャンピン・キッド |
| 52 | じゅうべえくえすと |
| 53 | 重力装甲メタルストーム |
| 54 | 白い鷹 |
| 55 | 神界 |
| 56 | スーパーチャイニーズ3 |
| 57 | すごろクエスト |
| 58 | スペースオペラ |
| 59 | ゾイド黙示録 |
| 60 | ソードマスター |
| 61 | ダークロード |
| 62 | 大怪獣デブラス |
| 63 | 大航海時代 |
| 64 | TIMES OF LORE |
| 65 | 大迷路 |
| 66 | ダウンタウン熱血行進曲 |
| 67 | 双截龍III |
| 68 | チャンピオンシップボウリング |
| 69 | 千代の富士の大銀杏 |
| 70 | 地理制覇大冒険 |
| 71 | ツインイーグル |
| 72 | T.M.N.T. |
| 73 | 帝都大戦 |
| 74 | テクモボウル |
| 75 | テトラスター |
| 76 | 天地を喰らうII |
| 77 | トップマネジメント |
| 78 | ドラゴンウォーズ |
| 79 | ドラゴンボールZ |
| 80 | ドラドラドラ |
| 81 | トリトーン・ブラッディ |
| 82 | 虹のシルクロード |
| 83 | 忍者クルセイダーズ |
| 84 | バーズテイル |
| 85 | パーマン |
| 86 | 爆笑!愛の劇場 |
| 87 | 爆笑!人生劇場2 |
| 88 | パジャマヒーロー |
| 89 | パズニック |
| 90 | パズルボーイズ |
| 91 | バトルスタジアム |
| 92 | バトルボール |
| 93 | パラソルヘンべえ |
| 94 | パラメデスII |
| 95 | パロディウスだ! |
| 96 | 必殺仕事人 |
| 97 | 百の世界の物語 |
| 98 | ファミコンジャンプII(仮称) |
| 99 | ファミコン将棋　竜王戦 |
| 100 | ファミスタ'91 |
| 101 | ふしぎなブロビー |
| 102 | ペーパーボーイ |
| 103 | ふしぎの海のナディア |
| 104 | ベースボールファイター |
| 105 | ベストプレープロ野球'90 |
| 106 | ホワイトカード |
| 107 | 麻雀倶楽部　永田町 |
| 108 | マイライフマイラブ |
| 109 | まじかるどろぴー |
| 110 | マックス・ウォリアー |
| 111 | 水島新司の大甲子園 |
| 112 | ミニパット |
| 113 | ムサシの冒険 |
| 114 | メタルスレイダーグローリー |
| 115 | メタルフレーム・サイバスター |
| 116 | メタルマックス |
| 117 | 役満天国 |
| 118 | 夢ペンギン物語 |
| 119 | ラグランジュポイント |
| 120 | ラストハルマゲドン |
| 121 | RUSH UP |
| 122 | ランペルール |
| 123 | ルーンマスター |
| 124 | 歴史大冒険 |
| 125 | レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ |
| 126 | ロービー(仮称) |
| 127 | ロックマン3 |
| 128 | ワールドカップサッカー |
| 129 | ワイワイワールド2 |
| 130 | ワギャンランド2 |
| 131 | |
| 132 | |
| 133 | |
| 134 | |
| 135 | |
| 136 | |
| 137 | |
| 138 | |
| 139 | |
| 140 | |
| 141 | |
| 142 | |
| 143 | |

| No. | 表5 ゲーム名 |
|---|---|
| 1 | アスミッくんワールド2 |
| 2 | アメリカ横断ウルトラクイズ |
| 3 | アレサ |
| 4 | アレサII |
| 5 | 怒りの要塞(仮称) |
| 6 | ウィザードリィ外伝I(仮称) |
| 7 | ウルティマ外伝(仮称) |
| 8 | SDヒーロー列伝 |
| 9 | SDガンダム外伝 |
| 10 | F-1スピリット |
| 11 | F-1レース |
| 12 | エモやんの20倍プロ野球 |
| 13 | 鬼ケ島パチンコ店 |
| 14 | CAVE NOIRE |
| 15 | 元祖ヤンチャ丸 |
| 16 | 鬼忍降魔録〜ONI〜 |
| 17 | キャデラックII |
| 18 | 銀河 |
| 19 | クラックス |
| 20 | グレムリン2 |
| 21 | GO!GO!TANK |
| 22 | ゴジラくん |
| 23 | ころダイス |
| 24 | コントラ |
| 25 | Sa・Ga2 |
| 26 | ジェム・ジェム |
| 27 | ジャングルウォーズ |
| 28 | スーパー桃太郎電鉄 |
| 29 | スコットランドヤード |
| 30 | スノーブラザース |
| 31 | スパルタンX |
| 32 | セレクション2 |
| 33 | 戦国忍者くん |
| 34 | ソロモンズ倶楽部 |
| 35 | ダンジョンランド |
| 36 | チェイスH.Q. |
| 37 | ちびまる子ちゃん |
| 38 | 茶々丸パニック |
| 39 | TWIN |
| 40 | 詰碁パラダイス |
| 41 | 鉄道王II |
| 42 | 天神怪戦2 |
| 43 | 突撃　ばれいしょんず |
| 44 | 突撃!!ポンコツタンク |
| 45 | ドラゴンズレアー |
| 46 | ドラゴンテール |
| 47 | トランプボーイII |
| 48 | トリックル |
| 49 | ドルアーガの塔 |
| 50 | NAVY BLUE'90 |
| 51 | ネコジャラ物語 |
| 52 | 熱血硬派くにおくん |
| 53 | 信長の野望・ゲームボーイ版 |
| 54 | バーガータイムデラックス |
| 55 | パックマン |
| 56 | ハットリス |
| 57 | ハテナ?の大冒険 |
| 58 | バトルシティー |
| 59 | バトル・ブル |
| 60 | バトルユニットZEOTH |
| 61 | バブルゴースト |
| 62 | バブルボブル |
| 63 | パラソルヘンべえ |
| 64 | パロディウス |
| 65 | 飛龍の拳外伝 |
| 66 | ファーステスト・ラップ |
| 67 | FINAL REVERSE |
| 68 | ファミリージョッキー |
| 69 | ふしぎなブロビー |
| 70 | フリートコマンダーVS. |
| 71 | プリプリ |
| 72 | フワフワランド(仮称) |
| 73 | ペインターモモピー |
| 74 | ヘッド・オン |
| 75 | ポケットスタジアム |
| 76 | ポン太とヒナ子の珍道中 |
| 77 | マジックエクリプス |
| 78 | 三毛猫ホームズの騎士道 |
| 79 | Mr珍の食通天国 |
| 80 | ミッキーマウス2 |
| 81 | ミニパット |
| 82 | メガリット |
| 83 | モンスターメーカー |
| 84 | ライサンダー |
| 85 | ラッキーモンキー(仮称) |
| 86 | ラブルセイバー |
| 87 | レインボーチップス |
| 88 | レジェンド |
| 89 | LOST CITY |
| 90 | |
| 91 | |
| 92 | |
| 93 | |

# ファミマガJournal

ジャーナル

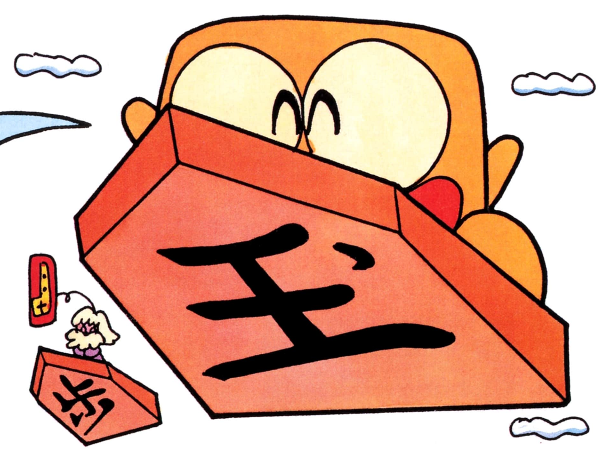
ファミコンやゲーム関連の話題とプレゼント情報満載!!

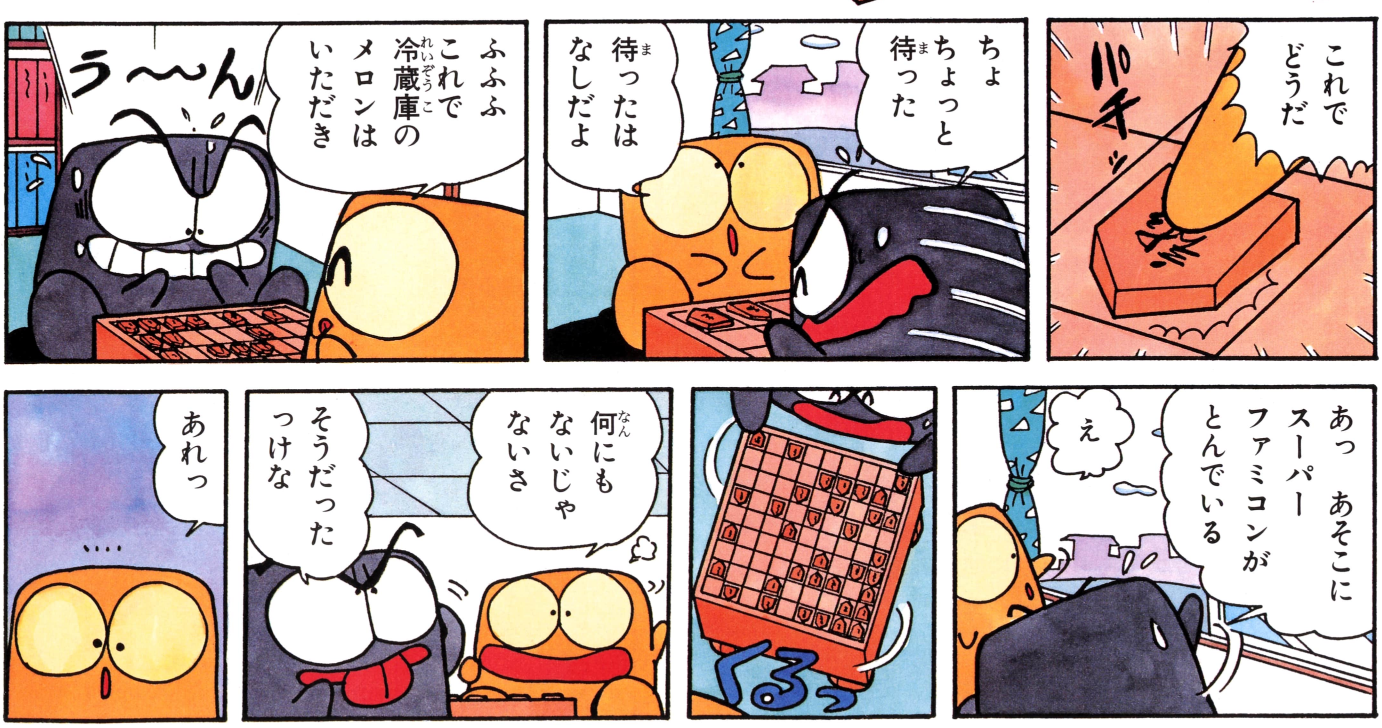
## マンガトピックス

まんが／嵩瀬ひろし

みんな、ファミコン以外にどんなゲームをやってる？　ぼくはわりと将棋が好き。でも相手がいないとできないよね。実は、これからファミコンの通信機能を使って将棋のネットワークができるんだ。さっそく調べてみたよ。題して、

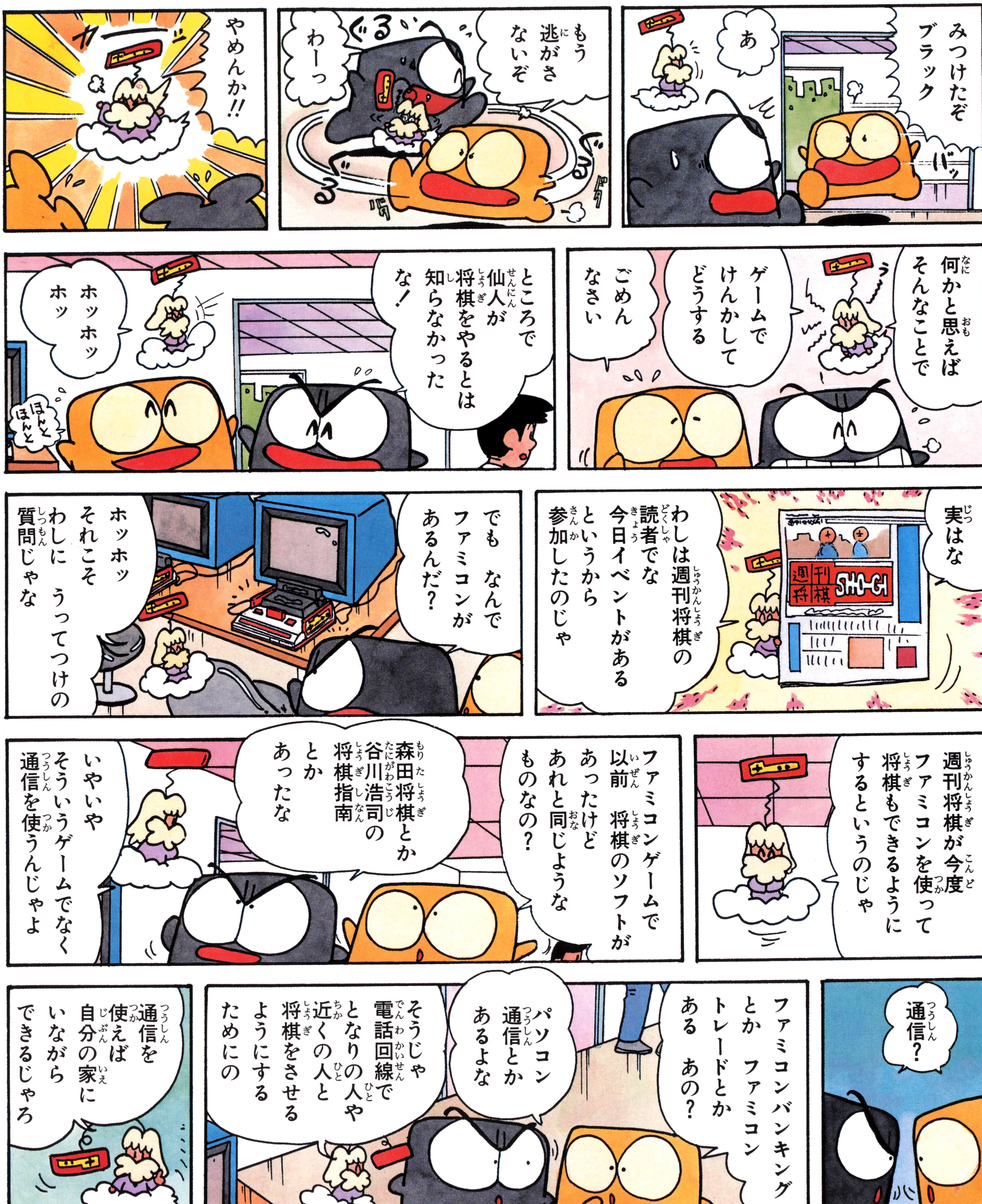
### ファミコン通信対局将棋ネット







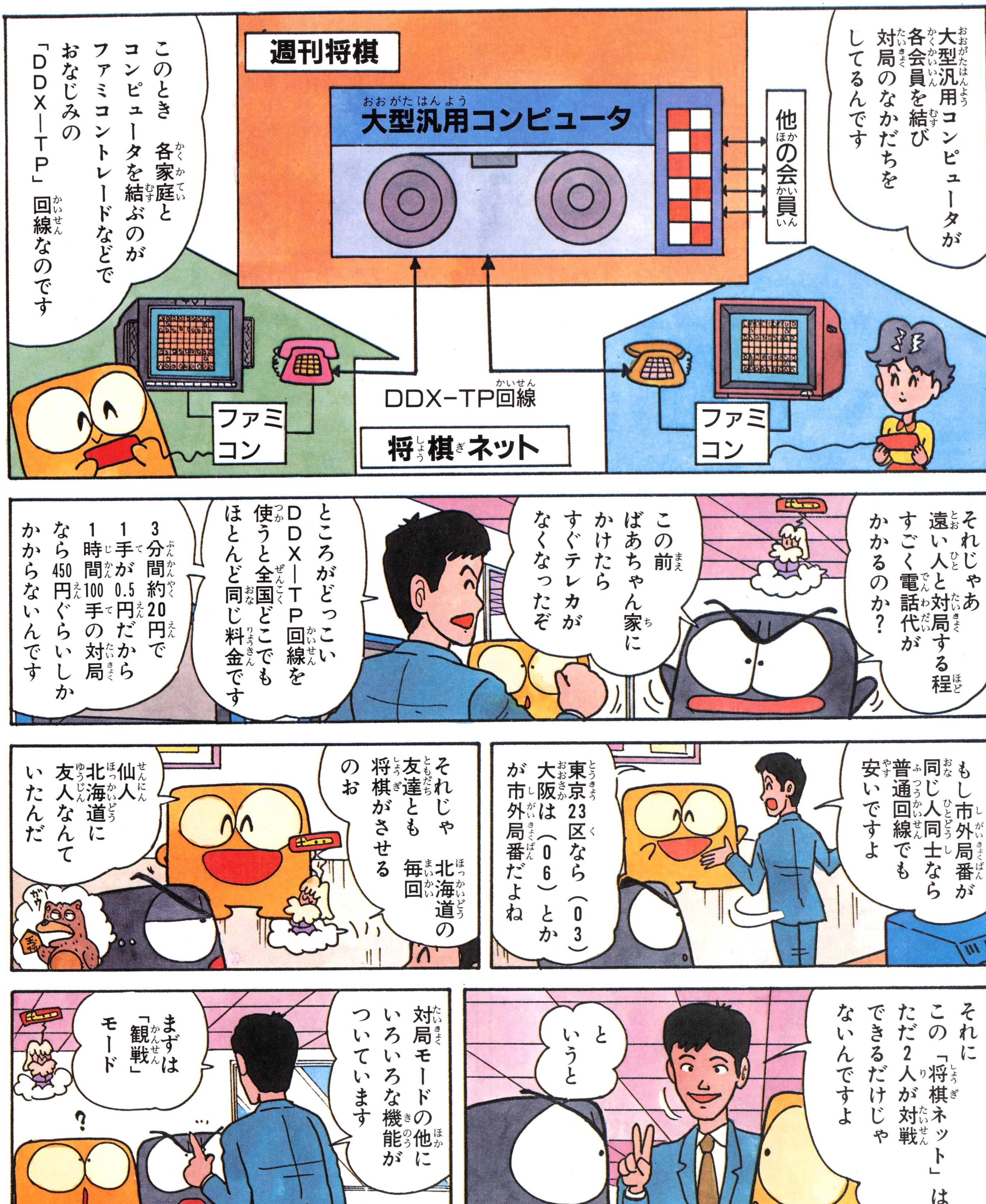
いつのまにか ぼくが 負けそうに なっているぞ
何を言ってるんだ さっきから オレが 勝ってた じゃないか
そんな バカな
あっ
それじゃ オレが いただくぜ わりぃな
ムシャ ムシャ
ムシャ ムシャ
うーん なぜ だろう
あ
盤が逆に なってる!! インチキだ
ドドド…
じゃあな きいろ! メロン うまかったぞ
こればかりは ゆるせないぞ~~
わっ 追っかけて きたぞ!!
ひとまず あのビルへ かくれよう
はあ はあ
まてー!
なんとか まいたぞ
がや がや
ここは ?
がや がや
?
何だか 人が いっぱい いるぞ
わああ 将棋をやってる 人が いっぱい だあ
きえええええ ここで 王手じゃっ
な なんで 仙人が ここに
ん ブラック じゃないか
ブラックも この将棋大会に きたのか?
将棋大会?
……




!

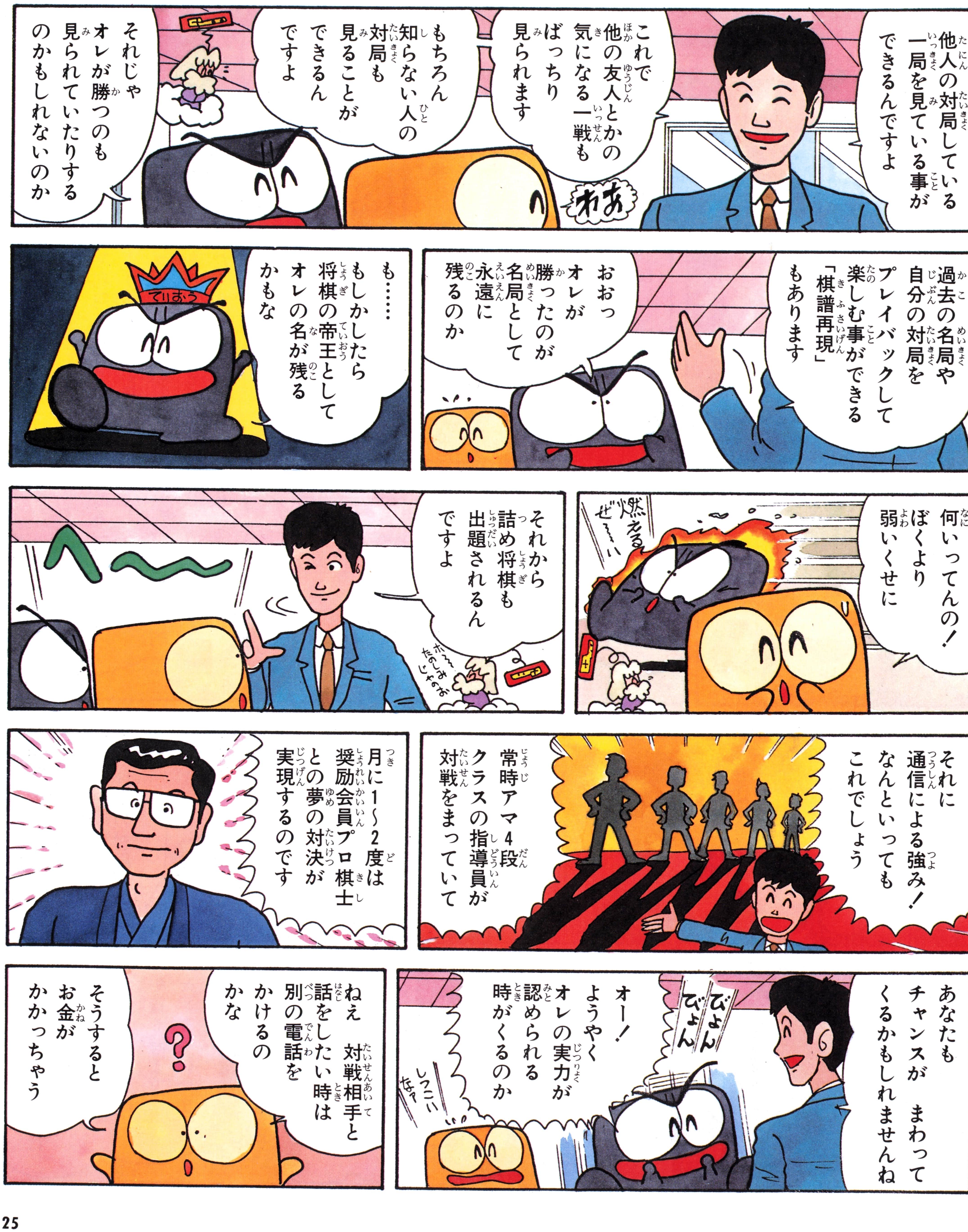
〈DDX－TP回線〉正式名称は「第二種パケット交換サービス」。通常の電話回線は「線」で途切れることなく情報を送り続けるが、DDX－TP回線の場合、「パケット（小包）」にして必要なときにだけ情報を送るのが特長。『将棋ネット』では、［駒を動かす］という作業が送られてくる。DDX－TP回線に関する問い合わせ先 フリーダイヤル 0120・169163


じゃから 仕事が忙しくて なかなか仲間と 集まれない人も
帰ったぞお
ボム対戦者
地方に住んでいる ために 将棋仲間が いない人も
道場
近くに 将棋道場が ない人も
ピー
とぼとぼ
電車で 1時間…
遠くに引っ越した あいつと もう一度 将棋をさしたい なんていう人も 夢がかなうんじゃ
それなんて まるで 「幻の名戦を もう一度」って かんじで かっこいいな
わしら2千6百万人の 将棋ファンにとって うれしいことじゃぞ
うれぴ～～
オーバー なんだよ
ふうん
すでにこういった いくつかのイベントで みんな体験して もらっているのじゃ
イベント会場
ピコピコピコ
ワーイ
すごい 人気だ もんね
よし 対戦だ
いざ 勝負!!
Ⅰコンと Ⅱコンじゃ 通信の意味が ないぞ
あ
そこのじじい オレに やり方を 教えろ
ホッホッ たのしい の～～～
じじい きこえ ないのか
よんだ かの? わしゃ 与作じゃよ
あーっ じれったい
おとしよりを いたわらなきゃ だめですよ 私が教えましょう
週刊将棋 営業の船藤です
どうぞ おみしり おきを
パッ
サッ
これは ごていねいに



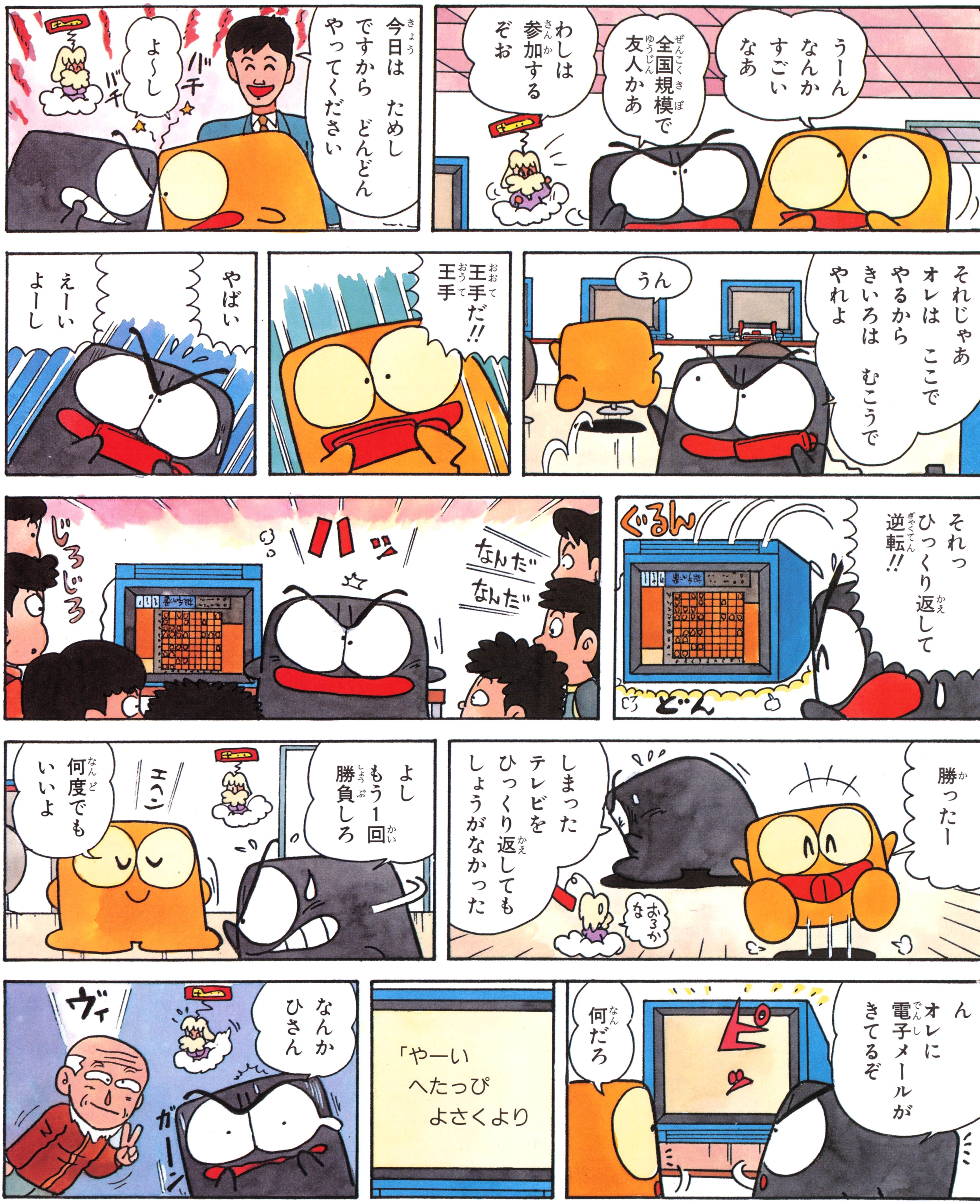

**！**

〈週間将棋〉将棋界の様々な情報を掲載した棋界唯一の専門誌。プロ棋士の試合の模様などをくわしく解説。また「将棋ネット」のコーナーも常設。毎週水曜日発売。駅売店で購入できる。価格230円（税込）。問い合わせ先 〒100 東京都千代田区一ッ橋1-1-1 パレスサイドビル 毎日コミュニケーションズ 週刊将棋「将棋ネット」係まで。☎03・211・2568


他人の対局している一局を見ている事ができるんですよ
これで他の友人とかの気になる一戦もばっちり見られます
わあ
もちろん知らない人の対局も見ることができるんですよ
それじゃオレが勝つのも見られていたりするのかもしれないのか
過去の名局や自分の対局をプレイバックして楽しむ事ができる「棋譜再現」もあります
おおっオレが勝ったのが名局として永遠に残るのか
ていおう
も……もしかしたら将棋の帝王としてオレの名が残るかもな
何いってんの！ぼくより弱いくせに
燃えるぜ～～い
それから詰め将棋も出題されるんですよ
へ～
ホ～～たのしみじゃのお
それに通信による強み！なんといってもこれでしょう
常時アマ4段クラスの指導員が対戦をまっていて
月に1～2度は奨励会員プロ棋士との夢の対決が実現するのです
あなたもチャンスが　まわってくるかもしれませんね
ぴょん ぴょん
オー！ようやくオレの実力が認められる時がくるのか
しつこいなァ
ねえ　対戦相手と話をしたい時は別の電話をかけるのかな
？
そうするとお金がかかっちゃう



それにはおよびません
テレビ画面でメール（手紙）のやりとりができるのです
この「メール交換」システム採用により対局中 声に言葉のキャッチボールができるのです
挑戦状
「電子メール」もついているからテレビ画面がそのまま ポストにもなります
そして 情報の集まる「電子掲示板」を利用してより多くの人とコミュニケーションをして 友達もたくさん増えるかもしれませんよ
まさにネットワークのだいご味じゃな
ふっ オレのうわさがすぐに広がっちゃうな
わっ…
また 勝つたびにポイントを得てある一定値を超えると週刊将棋に大々的に取り上げられます
週刊将棋 SHOGI
わぁ そしたら有名になるよね
将棋ファンの間で 名前が通ったりしてな
ふっふっふ 最初に載るのはオレだぜ なにしろ奥の手があるからな
あ…
もちろん ルールは 2枚 4枚 6枚落ちのハンディキャップをつけての対局も可能
2枚落ち
飛
角
4枚落ち
香
香
6枚落ち
桂
桂
時計も秒読み機能がついて 好きな時間をセットできます
テレビのようじゃな
色々な機能があるんだなあ
運用サービス範囲は朝9時から深夜2時までで オペレーターは午後8時までセンターにいます
あと日曜日は休みですので注意してください
お手持ちのファミコンのもつ可能性をもっと広げてみませんか





※運用時間はセンターの都合により一部変更することがあります

※No.21のマンガトピックスの記事中で、東武百貨店・池袋店はスーパーファミコンの予約、当日整理券の発行をしないと掲載しましたが、その後の調査でスーパーファミコンの予約は受け付けていたが、既に締め切っており、当日売りはないことが判明しました。訂正するとともに再度掲載させていただきます。

## イベント
# 豪製ウルトラマンが映画になって再度シュワッチ

ビデオも発売され新たなブームが起きそうなのがウルトラマン。初代のウルトラマンがお目見えしてから25年たっているんだ。今回は、その25周年記念の映画の話題を紹介しよう。

今回のウルトラマンは「ウルトラマンG」を名乗っているのは、みんなも知っているよね。で、シリーズでは初めて海外のオーストラリアで作られたんだ。さらに、出演者には日本人がまったく含まれていない。でも、制作スタッフには円谷プロを始めとした"ウルトラマン世代"が参加しているので雰囲気が全然違う、なんてことはないよ。

主人公はジャック・シンドーという日系のオーストラリア人。ちなみにビデオの日本語吹き替え版で、シンドー役だった京本政樹が主題歌などを歌っているのも注目だね。

映画は2本立てでそれぞれ邪悪生命体「ゴーデス」を始めとした怪獣とウルトラマンGの死闘を描いている。全国の松竹洋画系映画館で12月15日から公開開始だ。



➡このポーズは新必殺技の「バーニング・プラズマ」だ



➡「G」になっても地球を守る目的は変わらないのだ



➡日系豪人のジャック・シンドーが「G」に変身




➡スーパーファミコンでもウルトラマンが発売予定だ

## イベント
# ヒューマンからファンにイベントのお知らせ

ヒューマンでは、11〜12月にかけて、GBの『茶々丸パニック』、PCエンジンの『バスティール』、『ファイナルマッチテニス』の紹介と『茶々丸〜ファイナル〜』のゲーム大会を行うとのこと。名付けて、「茶々丸全国武者修行キャンペーン」。日程は次の通り。

11/18 横浜市旭区〜ファンハウス 13時から
11/25 堺市〜おもちゃマンなかもず店 14時から
12/2 春日井市〜おもちゃマン春日井店 14時から
12/9 八王子市〜ムラウチ電機 13時から
12/16 新宿〜ヒューマン新作発表会inクリスマス2nd.
12/27 大阪府泉北郡〜ファミコンプラザ・マジックポイント 11時から
12/28 山形市〜ファミコンプラザトム 14時から

当日はヒューマンの茶々丸が来るから、『茶々丸パニック』の茶々丸とくらべてみては?

## 新製品
# 今月は何でしょう? エニックスDQグッズの紹介

11月3日に『ドラゴンクエスト』の1991年版カレンダー(1500円)が発売されたことをお知らせしたけれど、同じ日に、さらに「DQキャラマグネット」と「冒険者たちの手帳1991」が、新たにドラクエグッズにラインナップされた。

「DQキャラマグネット」には、勇気とメタルスライム、ライアンとホイミン、キングスライムとスライムの、2つ組になった3種類があり、各600円となっている。マグネットだから鉄部分ならどこでもくっつくので、スケジュールや、忘れちゃいけないことをメモした紙を、目立つところに貼っておけたりする。

もう1つの「冒険者たちの手帳1991」は、「DQキャラマグネット」が家の中で使うものなら、こちらは外へでも持っていけるというもの。

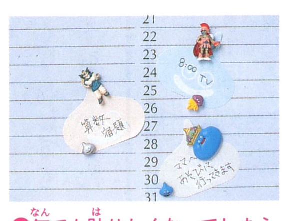
この中には、勇者のスケジュール帳、アリーナのアドレス帳、トルネコのこづかい帳、銀のタロット、シールといった、5種類のアイテムが入っていて、しかも、サイズは縦12センチ、横9センチとかなりコンパクト。持って歩いても邪魔にならない大きさ。価格も680円とお手ごろ。これを持っていれば、来年1年中、ドラクエキャラと付き合える。




➡5種類のアイテムが入ってしかもコンパクトな手帳

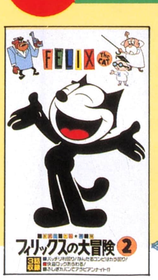
⬇手帳の中にあるものがこれ





⬆何でも貼りたくなってしまう

## Video フィリックスの大冒険②




■メディアリング/11月21日発売/3500円 ▶おなじみフィリックスが活躍するアニメビデオ第2弾。なんたる教授、ピー坊、ロックボトムも登場し、メインキャラクタ勢揃い。オマケの占いは、「プレゼント」がテーマ。

## Music SLAVES AND MASTERS

■BMGビクター/発売中/CD3000円 ▶'68年から現在に至るまで、"ハードロックの王者"として君臨し続けてきた、ディープ・パープルのニューアルバム。ボーカリスト交代劇をものともせず、衰えを知らない"師匠"のギターサウンドが響き渡る。王者未だ健在なり。




## Music 矩形波倶楽部

■キングレコード/11月21日発売/CD3000円 ▶コナミのゲームミュージックチーム、「矩形波倶楽部」初のソロアルバム。プロデューサーにTスクエアの安藤まさひろを起用する他、フュージョン界のトップアーティストが多数参加。聴き覚えのある曲も何曲か…。




## Music スナッチャー&SDスナッチャー

■キングレコード/発売中/CD2800円 ▶パソコンのサイバーパンクアドベンチャーゲーム『スナッチャー』と、MSXのパロディ版『SDスナッチャー』から9曲をフルアレンジ。ボーカルバージョンもあり、アレンジにはコナミ矩形波倶楽部が腕をふるっている。



## プレゼント希望の方は

このコーナーに掲載されているプレゼント(記事の中に送り先があるものはそちらに送ってね)が希望の方は、ハガキで住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号・希望商品名を明記の上、〒105 **東京都港区新橋4－10－7 T－M ファミマガジャーナル「○○係」**まで送ってね。表紙アイデアもこの住所でOKだよ。プレゼント1つにつき1枚のハガキが有効。

## 編集部からのお知らせ

編集部では、表紙に使うイラストのアイデアを募集しています。表紙の右上にいるファミマガ君をいろいろ変装させて、左の欄外の要領で「表紙のアイデア係」まで送ってください。待ってます。

## No.20の読者プレゼント当選者

＊敬称は省略させていただきました。なお、ファミマガジャーナルでのプレゼントの発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。ご了承ください。

**パロディウスだ！**
北海道／加藤義範・21歳　福島／味戸浩一・16歳　茨城／根本将人・14歳　愛知／山崎伸一・11歳　滋賀／若林径・18歳　和歌山／仲正寛・12歳　大阪／岡林博昭・19歳　兵庫／西本宏行・28歳　広島／中島宏治・15歳　岡山／伊藤生久司・9歳　徳島／河野恭典・20歳　福岡／河津貴一・14歳　長崎／佐田武・20歳　鹿児島／幸加木和義・14歳　沖縄／松田朝也・14歳

**ファミスタ'91**
北海道／佐々木徳包・14歳　茨城／大谷広明・17歳　埼玉／新井義明・15歳　東京／風間広章・15歳　新潟／須藤淳哉・10歳　富山／高橋英司・14歳　静岡／市川直昭・11歳　岐阜／小沢裕昭・19歳　愛知／中山大一・15歳　京都／森本賢史・11歳　広島／浜本龍平・13歳　岡山／山口久則・15歳　島根／壬生健一・17歳　福岡／鶴田秀二・14歳　熊本／白石潤一・12歳

**パニックベース**
千葉／榎本拓也・10歳　千葉／森田真次・11歳　埼玉／野辺友子・25歳　埼玉／藤根一彦・14歳　東京／田中一樹・13歳　東京／川口弥生・22歳　東京／森敬祐・12歳　神奈川／高田菊久・13歳　神奈川／村上佳久・15歳　石川／松本裕介・12歳　大阪／窪耕一・16歳　大阪／菅原亮・11歳　京都／下門正貴・14歳　京都／外山剛志・11歳　兵庫／和田渉・18歳

**三國志II**
北海道／鈴木勝巳・16歳　山形／工藤克明・16歳　群馬／中村美智子・25歳　東京／豊島大輔・13歳　神奈川／鈴木秀信・12歳　石川／竹下宏樹・12歳　志賀／岡田晃英・14歳　大阪／末岡真一郎・18歳　京都／菊谷弘明・16歳　広島／盛岡正和・14歳　山口／藤田敦宣・13歳　香川／朝川圭・11歳　愛媛／安藤浩嗣・14歳　福岡／鈴木裕二・12歳　長崎／宮崎憲一郎・18歳

**虹のシルクロード**
北海道／西田直人・7歳　茨城／井口勝・12歳　福島／菅野富雄・12歳　千葉／谷大介・12歳　埼玉／唐鎌宏行・14歳　東京／高野歩・18歳　神奈川／鈴木俊之・21歳　三重／伊藤嘉浩・13歳　愛知／関原夕子・15歳　岡山／中村訓之・16歳　島根／山根隆哉・13歳　大阪／原昌義・16歳　広島／園尾勝則・16歳　鳥取／浜野秀行・13歳　熊本／古関祥哲・15歳

**Sa・Ga2**
北海道／島津円・13歳　茨城／仲田友克・14歳　千葉／森田洋司・12歳　埼玉／檎川満・15歳　東京／市川靖高・12歳　神奈川／山本一成・14歳　栃木／手塚豊・11歳　群馬／飯出悟・13歳　静岡／石井誠・13歳　福井／丹羽久司・11歳　新潟／高橋亮一・13歳　宮崎／甲斐哲也・12歳　長野／中野寛・15歳　愛媛／上田啓・11歳　香川／助石宙志・28歳

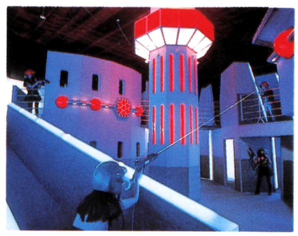
**ロードスター**
千葉／宮本和彦・11歳　宮城／鎌田成人・13歳　埼玉／杉渕稔・12歳　神奈川／布施大志郎・12歳　静岡／渡辺知博・11歳　福井／小沢優大・9歳　富山／森田太郎・16歳　三重／藤原直樹・16歳　愛知／渋谷直亮・11歳　大阪／坂下聡・15歳　大阪／西川陽二郎・12歳　広島／助永登志雄・12歳　兵庫／日方晋・14歳　大分／北川浩美・13歳　大分／高野友誠・6歳

## イベント&プレゼント
### あの「フォトン」が2周年を迎えたのだ

「フォトン」って知ってるかな？　以前、ファミマガのマンガで紹介したのを憶えている人もいるだろう。今回はこのフォトンの会員証とゲームチケットのセットをプレゼントだ。これはフォトンをプレイする「フォトンαベース」がオープンして2周年を迎えるキャンペーンの1つ。その他にも期間中は会員証とチケットがセットになった「ノービスパック」など10％割り引きで購入できる、などのキャンペーンが行われている。期間は11月30日まで。で、プレゼントのセットの応募方法だ。ハガキに住所・氏名・年齢・職業を明記し、〒107 東京都港区赤坂3－3－3フォトンシステムネットワーク「フォトンパスポートプレゼント ファミマガ係」まで。締め切りは期間中の11月30日(必着のこと)。抽選で10組20名に。なお、フォトンの問い合わせ先は☎0427(99)3466。



➡これが会員証のパスポート。無期限でお得だ


➡10キロの装備を身につけ6分半のあいだ戦うのだ

## イベント
### 「ミス・リリア」の杉本理恵のイベント情報

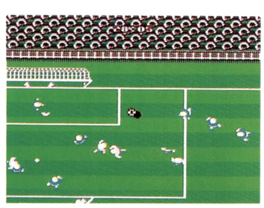
デビューミニアルバム「LILIA」に続いて、ニューアルバム「KRELIA」を発表する杉本理恵ちゃん（もう知ってると思うけど、『イース』の人気キャラ、リリアのイメージガールに選ばれた女の子）。このアルバムの発表記念として、イベントを行うぞ。日程等は下の表を参照のこと。


⬆寒い中でも熱くなれる！

| | |
|---|---|
| 11月25日 堺 | おおとりウィングス(屋内)14：00 問い合わせ キングレコード大阪支店 ☎06-531-5224 |
| 12月9日 渋谷 | 東急東横店屋上 15：30 問い合わせ キングレコード東京第1支店 ☎03-944-1234 |
| 12月15日 名古屋 | テルミナ屋上 15：00 問い合わせ キングレコード名古屋支店 ☎052-251-8691 |
| 12月16日 神戸 | 住吉リブ(屋内)13：00／西神プレンティ16：00 問い合わせ キングレコード大阪支店 ☎ 同上 |

## イベント
### テクモのイベントは「ワールドカップサッカー」だ

テクモから近日発売される「ワールドカップサッカー」のイベントのお知らせだ。イベントは11月17日から東京周辺で開催される。内容は「ワールドカップサッカー」を勝ち抜き戦で戦い優勝を目指すもの。優勝者だけでなく参加者全員プレゼントがあるぞ。詳しくはテクモホットライン☎03-3222-7550で聴くことができる。近所の人はぜひ行ってみよう！


⬆今号の42ページ参照のこと

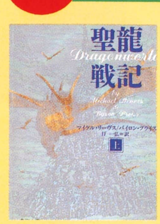
| 開催日 | 開　催　地 | 開催日 | 開　催　地 |
|---|---|---|---|
| 11月17日 | 川口・アンドウトーイ | 12月1日 | 八王子・ムラウチ |
| 11月18日 | 横浜・高島屋 横浜店 | 12月2日 | 池袋・池袋東口 ビックカメラAV館 |
| 11月23日 | 八王子・さくらトイス八王子店 | 12月9日 | 木更津・忠実屋 木更津店 武蔵浦和・駅ビルマーレ2F |

### Book　アートミック大図鑑②




■バンダイ／発売中／850円　▶アニメファンに猛烈な支持を受ける「アートミック」の作品「MADOX－01」から最新作「ガルフォース地球章」までを解説。ストーリーや作品データに加え、設定資料を完全網羅した文庫本サイズの大図鑑。

### Book　聖龍戦記(上)




■角川書店／発売中／600円　▶"龍の時代"の終末期、数少ない生き残りの龍たちは、人間の住む暖かい南方に向けて移動を開始した……。シンバラ国王ホークウィンドを中心に、人間同士の愚かな争いと龍の脅威を描くファンタジー。

### Video　美少女ソフトオリジナルカタログ②




■ポリスター／11月25日発売／3800円　▶なぜか、巷で人気の高まる"美少女ソフト"。前Vol.1も大好評のうち、新たにVol.2をリリース。X68000によるオープニンググラフィックスなどに一級の声優陣でアフレコ。臨場感バッチリ！

紹介した商品価格は、特にことわりのない限り税込価格です。

ついに、スーパーファミコンが発売されるね。このコーナーでは、スーパーファミコンのウル技も大募集してるので、あっと驚くような技を見つけたら、どんどん送ってね。

# 超ウルテ技+1

## ファミコン 優勝技
# オプションモード発見
### まじゃべんちゃー
茨城県／川崎正志クン

このゲームに、オプションモードが発見された。

まずタイトル画面で、カーソルをコンティニューに合わせ、Iコンの十字の上とセレクトを押しながらスタートを押すと、ステージセレクト画面になる。その画面で、セレクトを押しながらスタートを押すと、敵キャラを自由に選べる、エネミーセレクト画面になる。さらにそのあとで、セレクトを押しながらスタートを押せば、今度はテストサウンド画面になるぞ。

ステージセレクト画面では、十字の左右でステージを選択できる。そしてスタートすると、どのステージを選択してもすべてのゲートがオープン。また、勇者のレベルも最強だ。でも、お金や装備は何もないんだ。

Iコンの上とセレクトを押しながら、スタートを押す

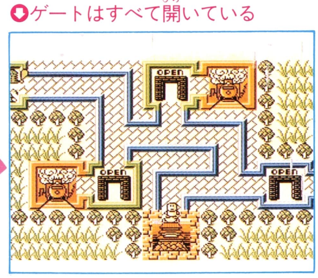
**ステージセレクト**




⇧十字の左右でステージを選択

スタートを押す

⇩ゲートはすべて開いている



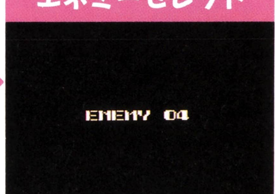




⇧勇者のレベルはこれで最強。しかし、お金や装備は何もない

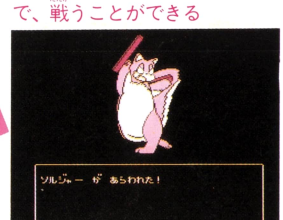
セレクトを押しながら、スタートを押す

**エネミーセレクト**



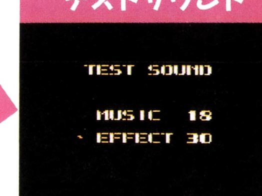

⇧十字で敵を選んでスタート

⇩103種類の敵キャラから選んで、戦うことができる




セレクトを押しながら、スタートを押す

**テストサウンド**



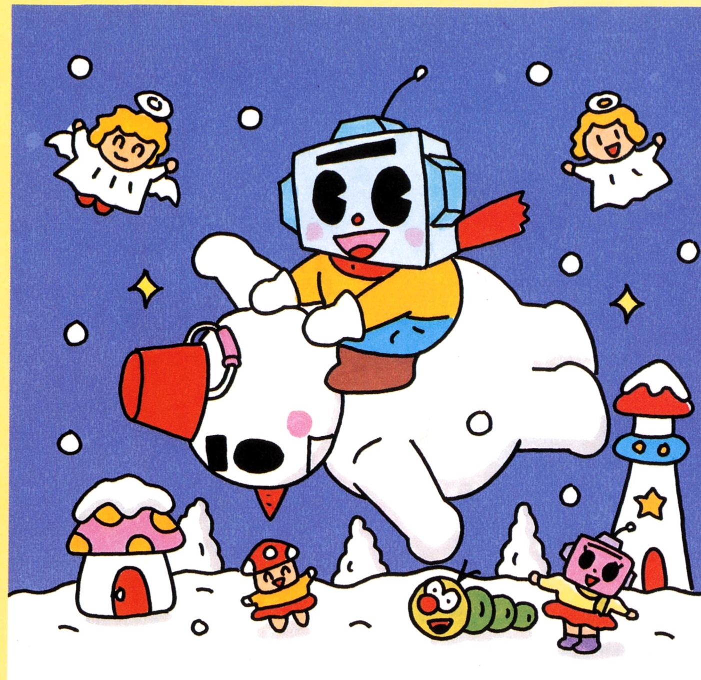

⇧Ⓐで聴けるぞ

**この技の醍醐味**



**まじゃべんちゃー「オプションモード発見」**

このゲームは、その名のとおりマージャンに勝たなければ、次の面に進むことも、新しい敵キャラを見ることもできません。しかし、このウル技を使えば、あらゆる面をセレクトできますし、すべての敵キャラとの対戦もできるのです。また、テストサウンドでは99までの数を設定できますが、サウンドは18曲、効果音は30種類までしか聴くことができません。それ以上の数を設定しても、変なノイズが鳴るだけなのです。



## キャラ紹介とサウンド

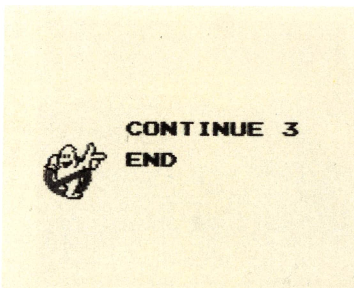
ゲームボーイ　大関技

### ゴーストバスターズ2

大阪府／塩谷賢史クン

キャラ紹介と、サウンドモニターができるウル技が発見された。

やり方は、まずゲームオーバーになりコンティニュー画面が出たら、ENDにカーソルを合わせよう。この状態で、キャラ紹介の場合はセレクトを押しながらⒶを押す。また、サウンドモニターの場合はセレクトを押しながらⒷを押すんだ。コマンドを正確に入力できれば、キャラ紹介ではメインキャラが全員見られるぞ。また、サウンドモニターでは、全46曲のイカしたかっこいいサウンドを、十字の上下で選んでⒶで聴けるんだ。

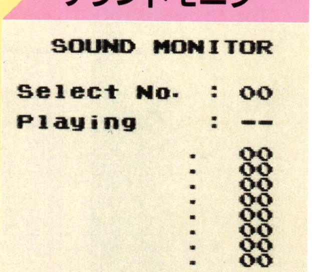



まず、ゲームオーバーにしよう。そして、このコンティニュー画面で、次のコマンドを入力だ

セレクトを押しながら、Ⓑを押す

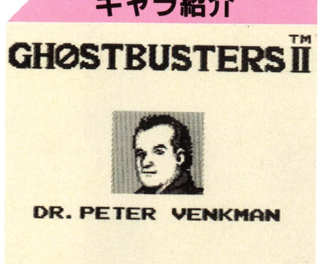
セレクトを押しながら、Ⓐを押す

**サウンドモニター**




イカした曲ばかりだ

**キャラ紹介**




リアルな絵で紹介されるぞ

## テストモードにいける

ファミコン　大関技

### マジック・ジョン

山形県／藤田まことクン

このゲームで、ラウンドセレクトやサウンドテストなどができる、すごいウル技が発見された。

やり方は、タイトル画面で、Ⅰコンの十字を上、上、下、下、左、左、右、右と押してから、スタートを押すだけでOKだ。テストモードになったら、ROUND、DEMO、MUSIC、EFFECTの中からセレクトで選び、十字の上下でラウンド数や曲などを設定しよう。




テストモードにいくためには、まずこのイカしたタイトル画面で、次のコマンドを入力しよう

Ⅰコンの十字を上、上、下、下、左、左、右、右と押してから、スタートを押す




この画面になれば成功だ。いろいろ試してみよう

**この技の醍醐味**

**ゴーストバスターズ2「キャラ紹介とサウンド」**

このウル技ではキャラ紹介とサウンドモニターができますが、特にわたしのおすすめはサウンドモニターです。このサウンドモニターでは、ただ曲を聴けるだけではなく、十字の左右で曲のスピードを変えることもできるのです。いままでも、サウンドテストができるゲームは数多くありましたが、ここまで凝っているものはありませんでしたね。曲もいい曲ばかりそろっているので、わたしはしばらく聴きほれてしまいました。



イラスト／宮本えつよし

# 敵の牌が見えるようになる

ファミコン
大関技

## まじゃべんちゃー

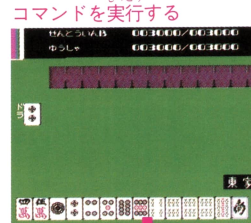
長野県／信州太郎クン

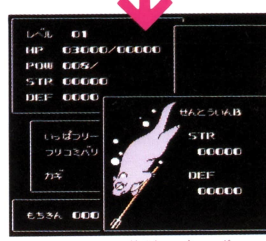
このゲームに、敵の牌を見えるようにしてしまうウル技が発見されたぞ。

やり方は、まず敵との対戦画面で、Ⅱコンの十字の左と、セレクトを同時に押す。そしてステータス画面になったら、Ⅰコンの Ⓐ かⒷを押して対戦画面に戻すだけだ。そうすると、敵の牌を見ることができるんだ。これで敵への振り込みがなくなるね。

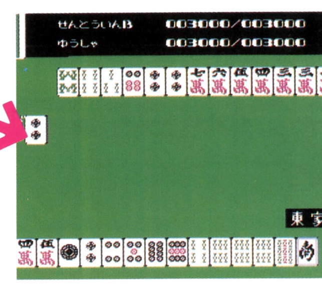
**Ⅱコンの十字の左とセレクトを同時に押す**

⬇対戦画面になったら、右のコマンドを実行する





⬆ステータス画面を呼び出したら、すぐキャンセルだ



⬅敵の手の内が見えるぞっ!!

# 簡単に優勝できる

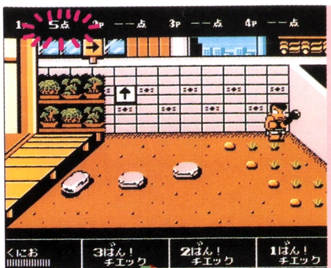
ファミコン
小結技

## ダウンタウン熱血行進曲

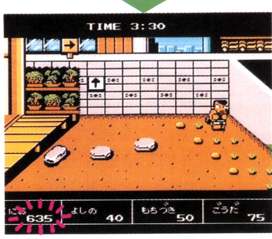
静岡県／金沢進クン

簡単に優勝できるウル技が見つかったぞ!!

やり方は、まず、爆弾以外のアイテムを拾い、また投げよう。それを拾い、また壁に投げて、すると、1回の動作につき5点入る。これを何回も繰り返せば、点数を最高635点までかせぐことができるんだ。この技で十分に点数をかせいでおけば、何位でゴールしても総合で優勝することができる。



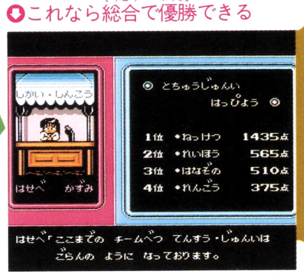
⬅アイテムを壁に投げて、それを拾い、また投げる。この方法を何回も繰り返す



⬆最高635点まで増やすことができるんだ

**楽勝だぜ!!**

⬇これなら総合で優勝できる



# 裏レースができる

ゲームボーイ
小結技

## ロードスター

愛知県／ちびまる男クン

なんと、このゲームに裏レースがあったんだ!!

やり方は、1人プレイで20レースを選び、ゲームを始めよう。そして、300ポイント以上で全レースを終えるんだ。するとエンディングが始まる。このエンディングのあとにⒶボタンかⒷボタンを押すと裏レースに行けるんだ。この裏レースはすべてのコースがダートコース（岩や木の障害物あり、コースが砂になっていて走りづらいコース）になっているので難しいぞ。



⬆1人プレイの20レースで始める

⬇300ポイント以上で全レースを終えるんだ

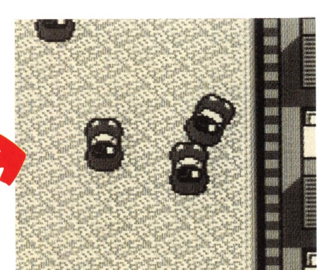




⬆エンディングのあとにⒶボタンかⒷボタンを押すと…

⬇なんと裏レースに行けるんだ





⬅裏レースは、すべてのコースがダートコースになっているので、かなり難しいぞ

## この技の醍醐味

**まじゃべんちゃー「敵の牌が見えるようになる」**

麻雀で敵の牌がわかってしまえば、相手に振り込まなくなるので、勝つ確率がかなり高くなります。しかし、これでは麻雀の勝負としてはおもしろさが半減してしまいます。このゲームのメインはストーリーを楽しむことなので、麻雀に勝てなくて、先へ進めなくなるといらだってしまいますよね。このウル技はどんな相手のときにでも使えるので、各面にいる司令官と戦って勝てないときにやってみてください。

**みんなのご意見** その① うちのママは、トイレよりおふろのほうが時間がかからないんだよ!! へんなの～（東京都／滝原朋子クン・14歳）。その② ファミマガの探偵神宮寺三郎シリーズの記事を見て、興味を持ったので『危険な二人』を書き換えにいった。このゲームがとても面白かったので、今度は『新宿中央公園殺人事件』を書きかえにいったが、なかった。さらに『横浜港連続殺人事件』を買いにいったが、それもなかった。悲しい（大阪府／中村隆史クン・16歳）。その③ いったいファミマガを愛読している人の最年長はいくつぐらいなんでしょうね？ 調べてみてください。わたしだったりして…（大阪府／大平慶一クン・29歳）。

★ウソテックイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は11月26日以降(平日午後4～6時)にお願い致します。

## 最初からショップに入れる

ファミコン 小結技

### ガンナック

東京都／目黒康之クン

最初からショップに入れるウル技が見つかったぞ!!

やり方は、まずゲームをスタートさせよう。そして、写真Aのような画面のときに、十字ボタンの左とセレクトボタンを押したままⒶボタンかⒷボタンを押そう。すると最初からショップに入れる。このとき所持金は0円となっているが、実は10円持っているので最初から武器などを買うことができるぞ。ただし、コンティニューをしたときは使えないんだ。



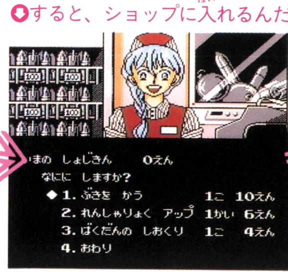

⬆まずはゲームをスタートさせよう

⬇写真A。この画面のときに次のコマンドを入力しよう




**十字ボタンの左とセレクトボタンを押したままⒶボタンかⒷボタンを押す**

⬇すると、ショップに入れるんだ







⬆10円あるので武器などが買える。いきなりパワーアップした状態から始められるぞ

## コンバーターがもらえる

ファミコン 十両技

### ガンナック

宮城県／井上秀考クン

どの面でもコンバーターがもらえるウル技が見つかったぞ!!

やり方は、まずショップに入ろう。そして、ショップから出るときに、十字ボタンの右を押したままスタートボタンを押すんだ。するとコンバーターがもらえる。このコンバーターは、プレイ中お金が10円たまるごとに爆弾に変えてくれる便利なものなんだ。




✿まずはショップに入るんだ。そして、ショップから出るときに次のコマンドを入力

**十字ボタンの右を押したまま、スタートボタンを押す**




⬅コンバーターがもらえるぞ

## ボーナス点がもらえる

ファミコン 十両技

### ガンナック

岐阜県／タイガークン

ボーナス点がもらえることがわかったぞ!!

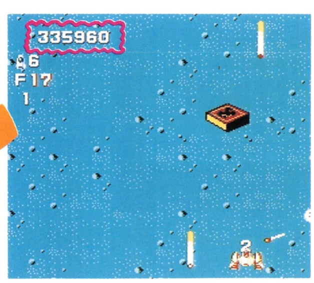
やり方は簡単。同じ武器を続けて取るだけだ。そして、パワーアップレベルが最高になった状態で、また続けて同じ武器を取る。そのたびに、6410点のボーナスがもらえるんだ。この技を使えば、得点かせぎができるので、ハイスコアがねらえるぞ。




⬆どの武器でもいいから、パワーアップレベルを最高にする




⬆同じ武器を続けて取っていくとなんと…




⬅6410点もらえる

## この技の醍醐味

**ガンナック「最初からショップに入れる」**

このウル技で店に行くと、お金の表示が0円になっていても、間違いなく10円分の買い物ができます。10円あれば、とりあえず店に売っているものを1つは買うことができます。ただ爆弾の仕送りは、ゲームをスタートした時点で、もらっているので選べません。わたしのおすすめは、やはりウィングですね。これを買えば、一度敵の弾にあたってもやられなくなります。そして、各種の武器をエリア1で選んでください。

**ダンジョンキッド　その①**　3時間かけてエディットしたのに、わずか1時間でクリアしてしまった（福岡県／ダンジョンボーイクン・14歳）。**その②**　自分ですべてを決められるので、ついエッチなアイテムやストーリーを作ってしまうぼくは、よっぽど欲求不満なのだろうか？（兵庫県／谷川公一クン・16歳）。**ウィザードリィⅢ**　もう5カ月ぐらいプレイしていない。ソフトにカビが生えているかと思うと、恐ろしくて箱を開けられない（山口県／平中和之クン・15歳）。**バックギャモン**　まるでダイスの目が、コンピュータの意思に操られているみたいだ。相手に有利な目ばかり出る（兵庫県／池田裕二クン・15歳）。

# 敵の投球をコントロール

ファミコン

小結技

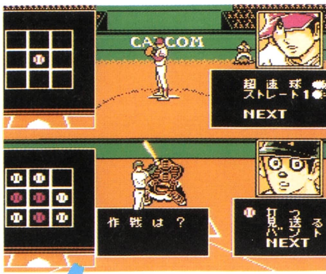
## 水島新司の大甲子園

広島県／滝田寛生クン

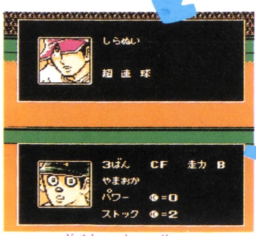
敵の投球をコントロールして、自分の気にいらないコースや球種を、キャンセルしてしまうウル技だ。

相手のピッチャーがコースと球種を決めたら、自分のスイングスピードを決める前に、スタートかセレクトでサブ画面を呼び出す。そのまま何もしないで元の画面に戻すと、相手のピッチャーはもう一度コースと球種を選び直すんだ。これでカウントを悪くしないで、得意なコースに打ちやすいボールがくるまで、粘ることができるぞ。

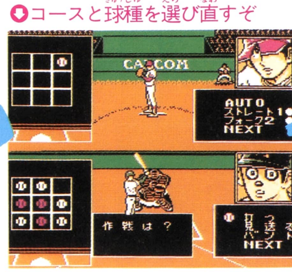
### サブ画面を呼び出す



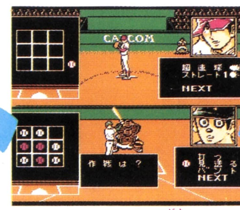

山岡のスイングでは、不知火の超速球はなかなか打てない。こんなときに…




サブ画面を呼び出して、すぐ元の画面に戻すと…




コースと球種を選び直すぞ




さらに、ボール球だけを選んで見送れば…




フォアボールも選べるんだ

# デモンストレーションでバグる

ファミコン

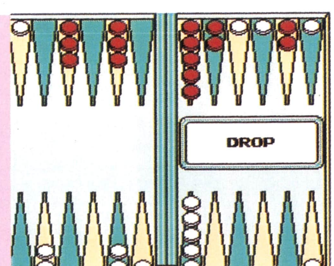
十両技

## バックギャモン

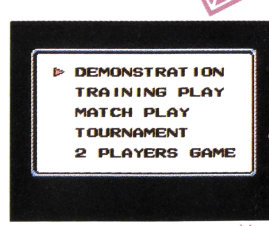
東京都／荒川史郎クン

このゲームに、画面がバグったまま動かなくなるウル技が発見されたぞ。

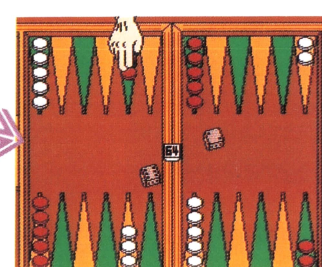
まずトレーニングプレイでゲームを始め、コンピュータ側がダブルをかけてきたら、ドロップしてゲームを終わらせる。あとはデモンストレーションを選んで、ゲームの説明を見ていればOK。駒を動かすときに画面がバグり、カーソルが動かなくなるぞ。




トレーニングプレイで、コンピュータがダブルをかけたらすぐにドロップ




デモンストレーションを選んだら、あとは見ているだけ



カーソルが動かなくなる

# バブルマン簡単攻略法

ファミコン

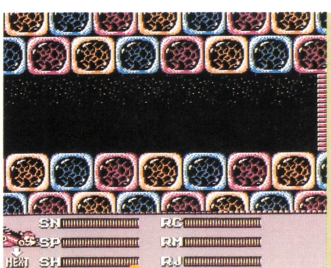
十両技

## ロックマン3

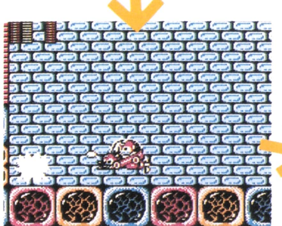
香川県／里友広クン

ラッシュマリンを使ってバブルマンを簡単に倒せる技が発見された。

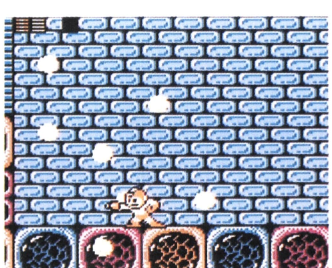
ラッシュマリンを地上から少し浮かせた位置で、バブルマンが着地したときに攻撃する。そうすると、バブルマンの動きが完全に止まるので簡単に倒せるぞ。もし、途中でラッシュマリンのエネルギーが切れた場合は、スパークショットでとどめを刺そう。




まず、バブルマンの部屋に入る前にラッシュマリンを装備しておこう。そして…



バブルマンとの戦いになったら、この位置で攻撃しよう



スパークショットでとどめだ

## この技の醍醐味



**水島新司の大甲子園「敵の投球をコントロール」**

このウル技は、サブ画面を呼び出すと相手の投手が投げる球を変えることを利用したものです。この技を使えば、時間はかかりますがフォアボールを選んで、押し出しで点を取ることができます。ゲームの後半になると、明訓の下位打線を打つ選手では、そう簡単に打てない投手が出てきます。そんなときにちょっとだけやってみてください。しかし、このゲームは相手の投手に打ち勝ってこそ意味があるのですよ。

## ロックギャル参上!!

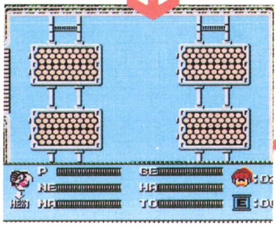
ファミコン
大関技
**ロックマン3**
石川県／車塚正二クン

ロックギャルという女の子キャラでプレイできる、スゴイ技が発見された。やり方は、タイトル画面でセレクトを押しながら、Ⓐを6回、Ⓑを9回押してからゲームを始めると、ロックマンのかわりにロックギャルが出てくる。武器はハードナックルの代わりにアイアンカッター、ジェミニレーザーの代わりにサイコガンを装備しているぞ。

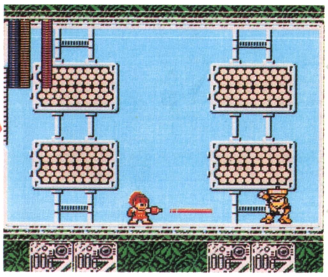
まず、タイトル画面で次のコマンドを入力しよう




**セレクトを押しながら、Ⓐを6回、Ⓑを9回押してからスタートする**



ロックマンと違う武器は、このアイアンカッターと…

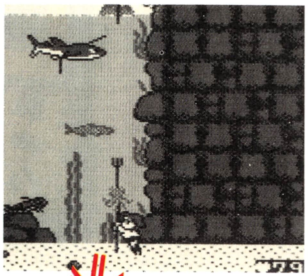


このサイコガンだ。これらの武器は、どちらも一撃でボスを倒せるほどの威力がある

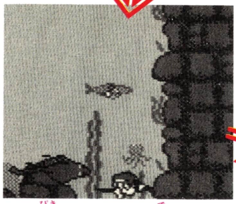
## 海中面での安全地帯発見!!

ゲームボーイ
十両技
**おいらじゃじゃ丸!世界大冒険**
静岡県／イタリアーノ岩田クン

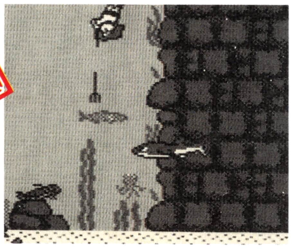
海中面で、サメの攻撃を受けない安全地帯が発見された。写真Aの場所がそれだ。この場所で攻撃していれば、サメの攻撃をくらうことなく簡単に倒せるんだ。でも、サメが最後の1匹になったときだけは、写真Bの場所に逃げないとダメージをくらうぞ。



写真A。この位置が安全地帯



1匹だけエイが出てくるので、そのときは左を向いて攻撃しよう

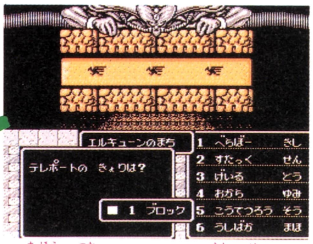


写真B。この場所に逃げろ

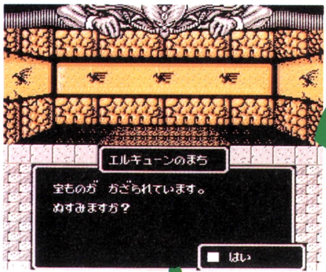
## 捕まらずに宝物が取れる

ファミコン
小結技
**マイト・アンド・マジック**
大阪府／弾田団クン

エルキューンの町で、タウンガードに捕まらずに、宝物が取れるウル技だ。やり方は、テレポートか通過の魔法でバリアの中に入り、宝物を取る。バリアの外に出るとタウンガードに捕まるが、離脱の魔法で逃げよう。浮上の魔法で町から出れば、また何度でも宝物を取りに行けるよ。




魔法を使えばバリアの中に入れる




宝物の中には、ゴールドやGEMがいっぱい入っている

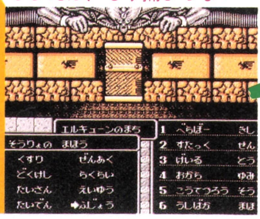
**タウンガードに出合ったら離脱の魔法で逃げる**

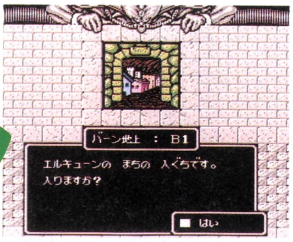



宝物を守るタウンガードに見つかったけど…

**浮上の魔法で町の外に出る**

魔法を使って町の外に出てしまえば、もう捕まらない




何回でも宝物を取りに行けるよ

## この技の醍醐味



**マイト・アンド・マジック「捕まらずに宝物が取れる」**

これは町にある宝物をうまく盗むということですよね。この場所で出てくる宝物は何度でも取れますが、中身はランダムです。でも、ここで手に入るGEMは、敵全体にダメージ与えたり、テレポートするような強力な魔法を使うのに必要です。ですから、ここでGEMを稼いでおくとゲーム後半で役にたちます。正義の戦士たちが盗みをするのはどうかとも思いますが、技としてはなかなかすごいものです。

次号の発売日は11月30日(第5金曜)です。

**烈火のごとく天下を盗れ！** **その①** オークションだけで全国の3分の2の領地を取ってしまった（神奈川県／玉木学クン・12歳）。**その②** 自分の県の武将が、やけに弱いと思うべな（大分県／小田竜右クン・14歳）。

**ファミリージョッキー** このあいだ、このゲームで遊びすぎて学校を1日さぼった。担任にばれて、怒られた（北海道／佐山剛クン・16歳）。

**維新の嵐** このゲームソフトって、考えてみたら今のファミコン本体の値段より高いんだよな（秋田県／大山朋洋クン・12歳）。

**マイクタイソン・パンチアウト!!** オレもこの前、ようやくタイソンをダウンさせることができた。感激した（広島県／足利幸治クン・20歳）。

# 序ノ口技

ファミコン

## 足から人間魚雷

**ダウンタウン熱血行進曲**
島根県／トッキークン

頭から突進する人間魚雷アタックを、足からすることができるウル技が発見された。

やり方は、斜めジャンプをして、すかさず進行方向とは逆方向の十字とⒶを同時に押すんだ。頭から突進したときと威力は変わらないが、足からの人間魚雷アタックも、スライディングしてるみたいで結構かっこいいぞ。


⬇このようにちゃんと足から


➡人間魚雷アタックをするぞ

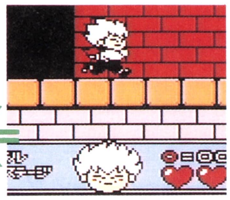
ファミコン

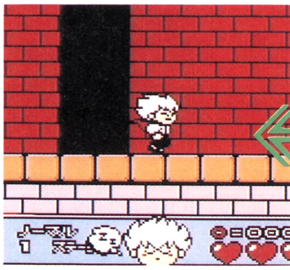
## 眠ってしまう

**ぼくドラキュラくん**
京都府／松井俊二クン

ドラキュラくんが眠ってしまうおもしろいウル技が発見されたぞ。

やり方は簡単。どの面でもいいから、ゲームプレイ中にスタートボタンを押し、3秒ぐらい待とう。すると、ライフハートの横にいるドラキュラくんがいきなり眠ってしまうんだ。


⬆ゲームプレイ中にスタートボタンを押し…

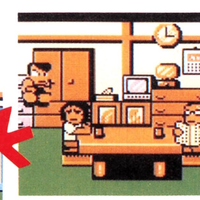

➡3秒ぐらい待つと眠るぞ

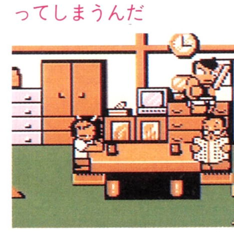
ファミコン

## 鬼になる

**ダウンタウン熱血行進曲**
福岡県／才田武沙志クン

夢見町クロスカントリーの途中に出てくるおばさんが、鬼になる技が発見されたぞ。やり方は、ジャンプしておばさんの頭に乗るだけだ。ちなみに、おじさんの頭に乗ると眼鏡が下がるよ。


⬆普通のおばさんだけど、頭にジャンプすると…

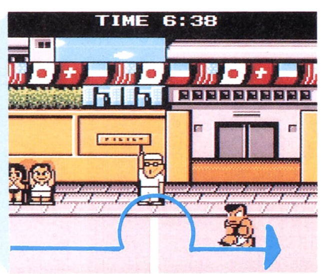

⬇このような、怖い鬼になってしまうんだ

ファミコン

## ムーンウォーク

**ダウンタウン熱血行進曲**
栃木県／鈴木康浩クン

夢見町クロスカントリーなどでゴールするときに、ゴールラインをジャンプで越え、そのとき進行方向と逆の十字を押してみよう。キャラがムーンウォークするぞ。



➡ゴールラインをジャンプで越えているときに、進行方向と逆の十字を押すんだ

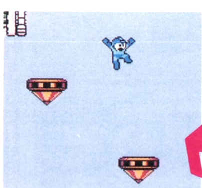
ファミコン

## 左右に揺れない

**ロックマン3**
東京都／松沢文明クン

タップマンステージの後半にある写真の場所で、コマから片足がはみ出るように立ってみよう。普通ならキャラが左右に揺れるのに揺れないぞ。これで簡単に突破できる。


⬇このように、片足がはみ出るように立とう

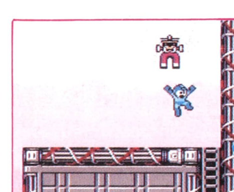

⬆足場がいいので、簡単に突破できるんだ

ファミコン

## 空の散歩を楽しむ

**ロックマン3**
東京都／林未来彦クン

マグネットマンステージの前半では、マグフライが出てくる。ここで、左からマグフライが来たら、なにもしないで磁力に引き寄せられよう。空に浮いたままでこのポイントを突破できるぞ。


⬇磁力に引き寄せられたままでいると…

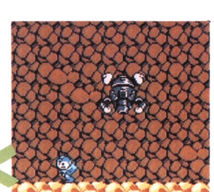

⬆結構難しいこのポイントを、簡単に突破できる

ファミコン

## 頭突きをする

**ロックマン3**
大阪府／川本幸司クン

ハードマンとの対決のとき、ハードマンが頭突きをしてきたらすかさずポーズをかけ、解除してみよう。ロックマンもいっしょになって頭突きをするぞ。


⬆頭突きをしてきたらポーズをかけて…

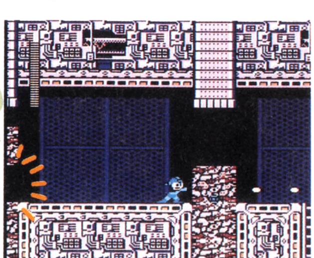

⬇解除すると、ロックマンも頭突きをする

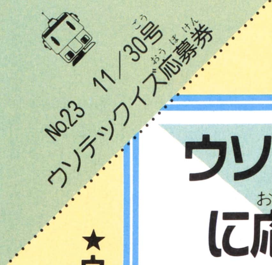
ファミコン

## 弾がワープする

**ロックマン3**
東京都／今野成哲クン

スパークマンステージに、スクラップが落ちてくる場所がある。この写真の場所で、右に向かって攻撃してみよう。なぜか、キャラの左側にあるスクラップも壊れるぞ。


➡この位置で右に向かって攻撃すると、キャラの左側のスクラップも壊れるんだ




# 超ウルトラ技大募集

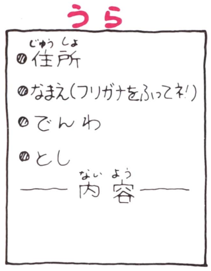
ウル技を発見したら、友達に先をこされないように、すばやく応募しよう。

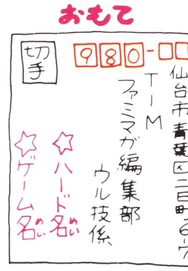
くわしいやり方、住所、郵便番号、名前（フリガナ）、電話番号を書いてハガキかFAXで送ろう。左下の書き方を参考にしてね。FAXの場合は編集部の住所を書かなくても届くよ。

ハガキの表には赤色で、FAXには最初に大きくハード名とゲーム名を書いてほしい。FAXは電話局、コンビニエンスストアなどにあると思うので、どんどん利用しよう。

ハガキは消印、FAXは通信時刻から判断して、一番早く届いた人を採用者と認定しているから、急いで送ろう。採用者には認定証とともに、下のような賞品を用意しているよ。

さて、このコーナーに採用されるコツがあるんだ。それは最新の人気ゲームを買ってすぐに技を見つけて応募すること。今なら『パロディウスだ！』がねらいどころだよ。




**★技のランクと賞金・賞品★**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 優勝 | 10,000円 | 小結 | 4,000円 |
| 横綱 | 8,000円 | 十両 | 2,000円 |
| 大関 | 6,000円 | 序ノ口 | 特製電卓 |

FAX番号：022-213-7535

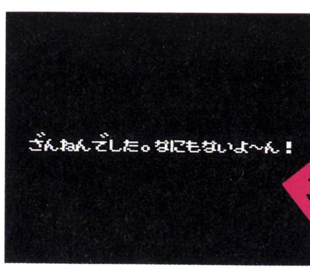



## コナミコマンドの逆襲

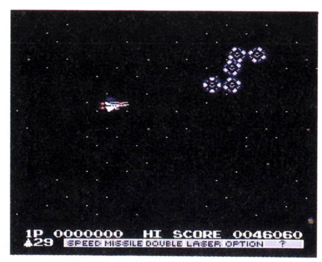
グラディウスでパワーアップができる、「上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐ」というコマンドは、コナミコマンドとも呼ばれています。このコマンドはコナミのゲームでもウル技ができることがあります。そこで、『ぼくドラキュラくん』で、このコマンドを試してみることにしました。タイトル画面のときに、このコマンドを入れると、ピロリロリンと音が鳴ります。そしてスタートを押すと、画面に「ざんねんでした。なにもないよ～ん！」というメッセージが出てきます。音まで鳴るのですから、なにかすごいウル技があるのではと思いましたが、すっかりだまされてしまいました。コナミさんもなかなかやってくれますね。




○ぼくドラキュラくんのタイトル画面です。ここでコマンドを入力すると、音が鳴ります



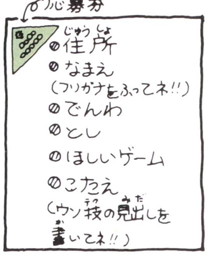

○次に現れるこの画面。1本とられたといった感じです。この画面を見た人が結構いるのでは？




○グラディウスIIでは、タイトル画面でコマンドを入力すると、自機が30機になりました

## ウソテッククイズに応募しよう

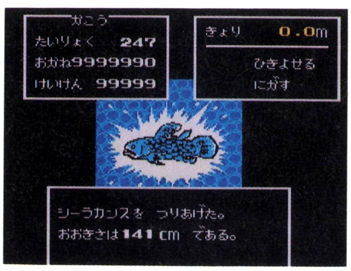
今号もウル技の中に1つだけウソ技がある。見つけたら左の要領で「ウソテッククイズ」係まで応募しよう。正解者の中から抽選で20名に希望のゲーム（現在発売中のファミコンソフト）をプレゼント。応募の締切り11月22日（消印有効）。正解は№24で、当選者は91年№2誌上で発表します。




## No.22の答

正解は、『川のぬし釣り』の大関技、「シーラカンスが釣れる」でした。この技に出てくるパスワードの「35000000」というのは、3億5千万年も前にも生きていた魚ということから作ってみました。

正解率は68％でした。




## No.20の当選者

北海道＝坂口真琴、武田淳一／山形県＝佐藤宏信／福島県＝佐々木憲則、吉田哲也／埼玉県＝上原義幸／千葉県＝桜井あひ／東京都＝佐々木雄也／神奈川県＝柳井田慶太／山梨県＝佐藤光正／岐阜県＝棚橋英二／愛知県＝佐々直紀、瀬沼百合／滋賀県＝沖宏賢、深尾剛志／大阪府＝野田剛、羽山生／奈良県＝中村賢一／広島県＝藤井浩司、遠藤智子

以上敬称略

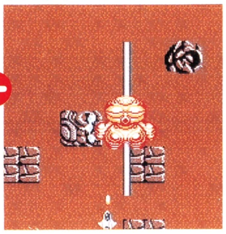
★ウソテッククイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は11月26日以降（平日午後4～6時）にお願い致します。



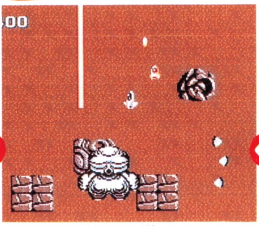

## ファミコン ガンナック

**エリア6に出てくる中ボスが倒せません。**
青森県／そんごくうクン

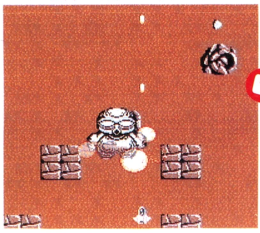
**A** ボスの手をねらって攻撃すれば、レーザーには当たらないんだ。ボスが下にきたら自機を上に移動させ、ボスを引き付けよう。このときボスは弾を撃ってくるが、これはボスの右上あたりでよければ当たらない。そこでまた手に攻撃をする。これを繰り返せば倒せるぞ。



↑手をねらって攻撃しよう。ボスが下にきたら…



↑自機を上に移動させ、ボスの右上で弾をよける

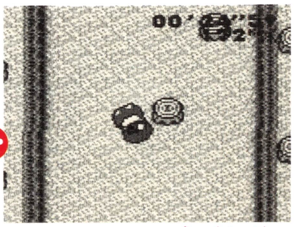


↓そして、また攻撃するんだ。これを繰り返して倒そう

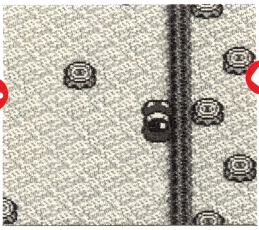
## ゲームボーイ ロードスター

**ダートコースで切り株や岩がよけられません。**
新潟県／謎のM・Fクン

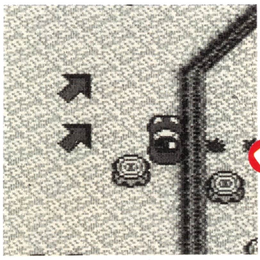
**A** 切り株や岩の障害物のある場所は、コースの一番端を走れば1度もぶつからずに抜けられるんだ。このときにインコース側を走れば、障害物のある場所から抜けたあとも、楽にコースに戻れるぞ。



↑ダートコースで、切り株や岩の障害物をよけるのはたいへん



↓でも、コースの一番端を走っていれば…

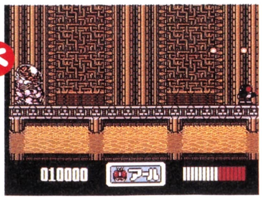


↑ぶつからずに抜けられるぞ

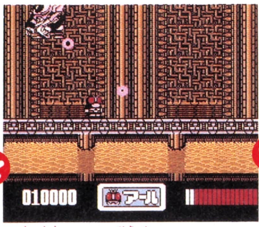
## ファミコン SDヒーロー総決戦

**最終面のボスを倒すことができません。**
鹿児島県／中間徹クン

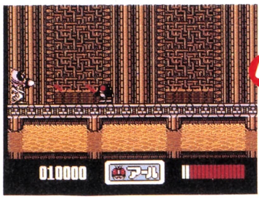
**A** キャラはRXでいく。1匹目のボスは、RXを画面の右端に移動させ、右に向いて攻撃する。するとダメージを与えられるので、簡単に倒せる。2匹目のボスは、写真Aの場所にRXを移動させ、レーザーをジャンプでよけて攻撃する。



↓1匹目のボスは、RXを画面の右端に移動させ、右に向かって攻撃していれば倒せる



↑写真A。2匹目のボスは、まずRXをこの場所に移動



↓ここからボスを攻撃する。この位置にいれば、上から落ちてくる弾は当たらない

**らんがいQ&A STED**

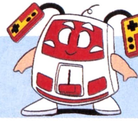
Q・第1章でボスを倒したのにパスカードが手に入りません。（青森県／沢井恵一クン）A・コンピュータの近くにある箱を調べてみよう。その中に、パスカード1が入っているんだ。








今号のキャラクタ
水島新司の大甲子園



常勝明訓の強力なライバルたち。まず全国一の激戦区、神奈川県の強敵だ。

# ニューソフト 300秒 緊急調理メモ



ファミコン

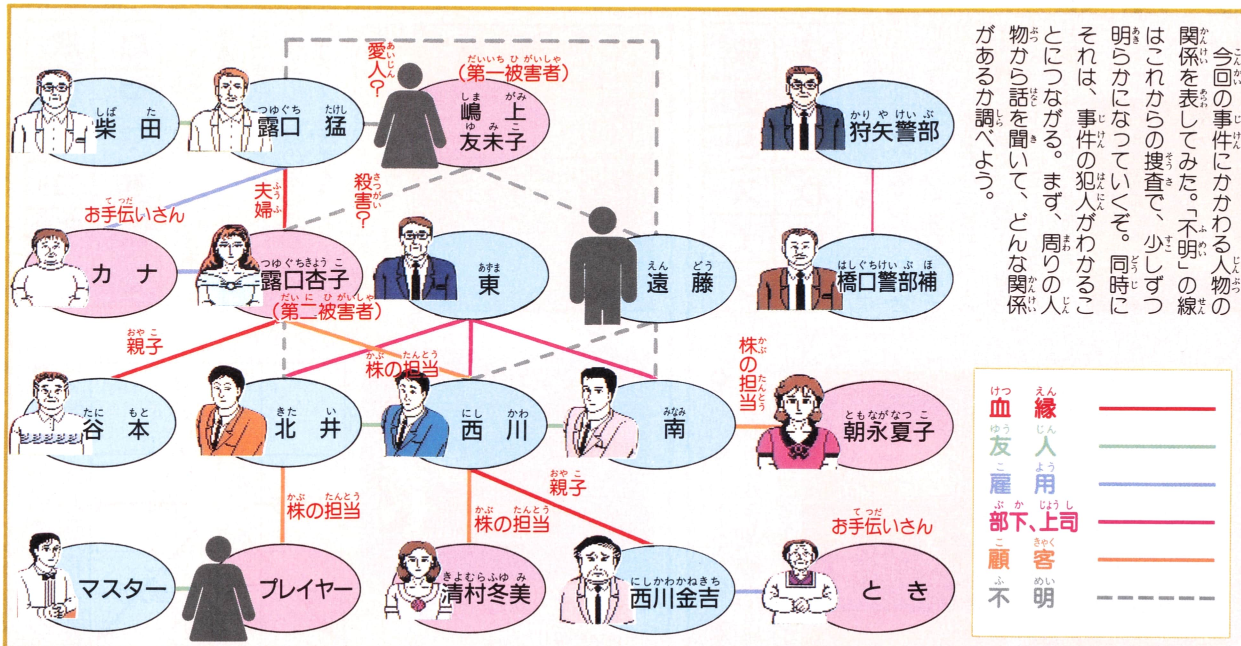
# 京都財テク殺人事件

## 人物関係とトリックの謎を調べる

5年ぶりに会うはずだった友末子が、何者かに殺害されていた。その犯人を探しているうちに、第2の殺人事件が起こってしまう。深まる謎を解いていくためには、ゲームに出てくる人物たちの関係を調べていくことが大切だ。株取引と事件の関係者から話を聞いて、友人の朝永夏子と事件の推理をしていこう。友末子が株取引に関わり、殺された真相が見えてくるぞ。

## 人物関係ファイル 隠れたつながりを調べる

今回の事件にかかわる人物の関係を表してみた。「不明」の線はこれからの捜査で、少しずつ明らかになっていくぞ。同時にそれは、事件の犯人がわかることにつながる。まず、周りの人物から話を聞いて、どんな関係があるか調べよう。




## 調査メモ しつこいくらいに聞く

まず、捜査に必要なのは、人の話をよく聞くこと。ひととおり聞いて終わりにせず、何回か聞いてみよう。なにか思い出してくれるかもしれない。それでも、ほかに聞けることがなくなったら最後に、相手が気づいたことを聞くのを忘れずに。それで、次に調べることがわかることが多いよ。捜査が進展しなくなったらあとは、夏子にいままで調べたことを話して、いっしょに推理してみよう。



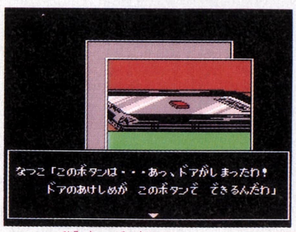

⇧1回聞いたことでも、また聞いてみよう。何か新しいことを聞けるかも



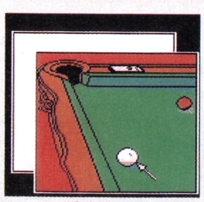

⇨いままで調べたことを夏子に話して、事件を推理してみよう

## 夏子の推理メモ わたしはこう考える

友末子殺しの容疑者の杏子が、密室で服毒死していたのね。いままで調べたことを聞くと、この件は巧妙なトリック殺人みたいね。このトリックを解けば、事件の真相に近づいていくと思うの。まず、殺人現場の広間をじっくりと調べてみたら? 必ずこの部屋の中にトリックを解きあかすヒントがあるはずよ。そこで、こんなのはどうかしら。




⇧この広間を密室にするためには、このリモコンを使ったと思うの



⇩この広間にあるものは、まずビリヤード台。この球を使えないかな



⇩あとあるのは冷蔵庫ね。この中の角氷を使ってみれば…




⇨これがトリックの答えだと思うわ。でも、だれが犯人かしら…

## たった3秒Q速解答 維新の嵐



Q・先進性や武力がなかなか上がりません。なにかいい手はありませんか?(秋田県/和泉治貴クン)
A・長崎の外国商館へ行って、何回も特別を選べば先進性を30上げる地球儀や、武力を30上げるピストルが買える。ただし、とても高価だぞ。



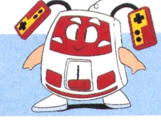
イラスト/Apple Art








今号のキャラクタ
水島新司の大甲子園



甲子園には、まだ見ぬ強豪がひしめいている。彼らはほんの一部だ。

## たった3秒Q速解答 イースII



Q・「ささやきの耳飾り」が見つかりません（千葉県／高野千鶴子クン） A・溶岩の村にいる橋番のルバに、ルーの姿で話しかけ、そのあと人間の姿で話しかけよう。すると、彼の息子がさらわれていることを話すので、息子を助けると言えば「ささやきの耳飾り」がもらえるよ。

# ニューソフト 300秒スペシャル 緊急調理メモ



ファミコン

# 水島新司の大甲子園

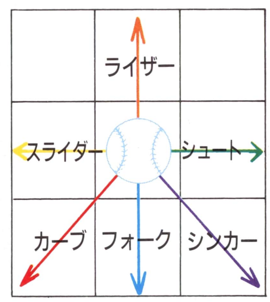
## 読みが勝負のバッティング

このゲームで、バッターがボールを打つためには、ボールのコースと球種とスピードを読まなければならない。また、バッターごとに違った得意コースと、ミートポイントを持っているので、それぞれねらい球を絞る必要がある。相手ピッチャーが投げるボールを予測し、的確なポイントでボールをとらえることができてこそ、ここ一番の勝負をものにできるのだ。

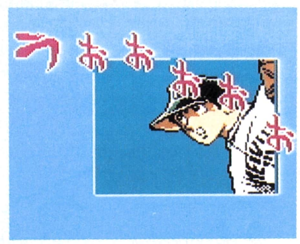
## 球種とコースにヤマを張る

左の表は、ゲームに登場する普通の変化球だ。これらのボールは変化の大きさによって、同じウインドウの別の球種と離れたコースに決まる。ミートポイントが小さいバッターは、思い切ってヤマを張ろう。

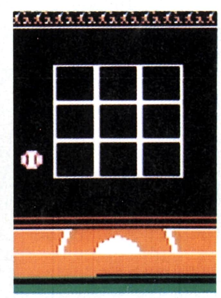
| | 球種 |
|---|---|
| 速い | シュート<br>スライダー<br>フォーク |
| 普通 | ライザー<br>スクリュウ<br>シンカー |
| 遅い | カーブ<br>パーム<br>ナックル |



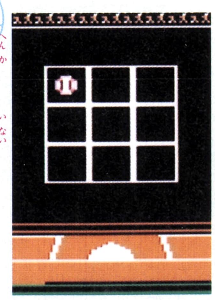

これは右ピッチャーの変化。左ピッチャーは、左右の変化が逆だ



さとるボールは変化が大きいのでヤマが張りづらい



このコースへのカーブ、フォークなどは、絶対ボールになる。ウインドウの球種をよく見よう



変化が2以内なら、シュート、フォーク、シンカーがストライクになるコースだ

## 球速とスイングを合わせる

たとえコースを読んでも、ボールとスイングのスピードが合わなければ、バットは空を切る。スピードを読むことは、コースと同様に重要だ。スピードが合えば、ジャストミートしなくても長打になることがあるぞ。



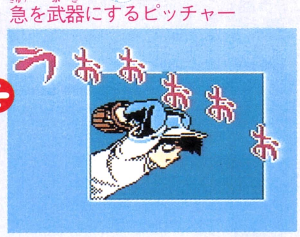

60km/hのボールでも、タイミングが外れれば打てない



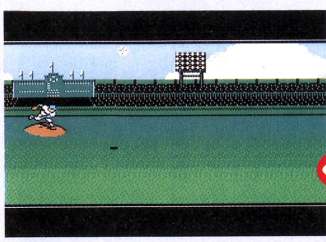

各校の中心バッターには、通常のスイング以外にも、剛速球に対応できる超速のスイングがある




普通のバッターには、このように3種類のスイングしかない。剛速球には当てるのが精いっぱい



赤城山高校の木下。ボールの緩急を武器にするピッチャー



変化がないのでコースはわかる。スピードをどう読むかだ

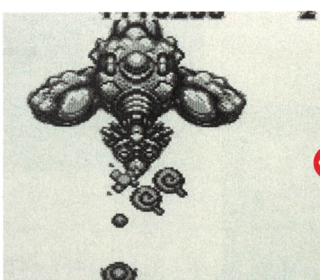
## ゲームボーイ ツインビーだ!!

Q 6面のボスを倒すことができません。
東京都／菅原寛之クン

A ボスの弱点は口だ。倒し方は、ボスの動きに合わせながら自機を移動しつつ、口を攻撃する。ボスが撃ってくる弾は破壊できるし、ボスの動きに合わせて移動していれば当たらない。ただ、自機を前に出しすぎないこと。出しすぎるとボスに体当たりされるぞ。



ボスの口を攻撃!!



ボスが撃ってくる弾は、ボスと同じように動けば当たらない

らんがいQ&A STED



Q・第2章でパスワードを見過ごしてしまいました。（長野県／篠原弘憲） A・これを見逃してはいけないな。第2章のパスワードは、8492だよ。この数をコンピュータに入力すればOK。




## たった3秒Q速解答



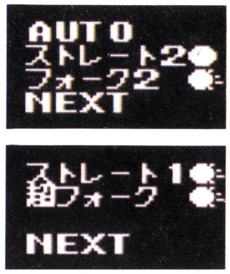
### シャドウゲイト

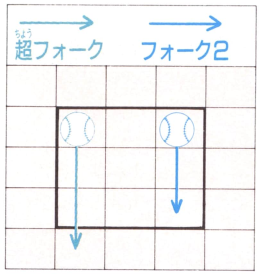
Q・ガイコツの鍵はどうすれば取れますか?（埼玉県／山口裕章クン）A・まず、滝を調べて裏の洞くつに入り、3つの宝石の入った袋を手に入れる。そのあと、鉄の飾りのついた台座のある部屋で、白い宝石を壁にはめて水晶の玉を手に入れる。この玉でサメのいる湖を凍らせて取る。

## 投手 緒方（右投）

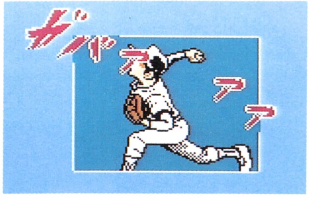


緒方のボールは、フォークとストレートだ。ストレートよりも、フォークを投げてくる確率が高いので、フォークをねらっていこう。また、超フォークは岩鬼にとっての絶好球になりやすいので、岩鬼の前にランナーをためると点を取りやすい。




縦の変化だけなので、比較的ねらいが絞れる

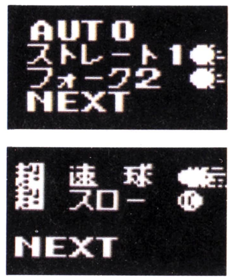


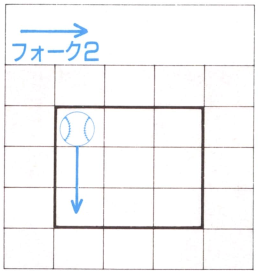
ストレート1と同じスピードの超フォーク。打つのはさほど難しくない

## 投手 不知火（右投）



関東大会で再登場する不知火は、超速球とフォークに加え、超スローを身につけている。超速球は超速のスイングがなければ打つのが難しい。しかし超スローなら誰でも合わせられるし、同ウインドウの球種が2つなので、ねらいは絞りやすい。




変化球はフォーク2のみ。緩急が武器だといえる

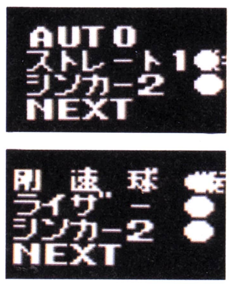


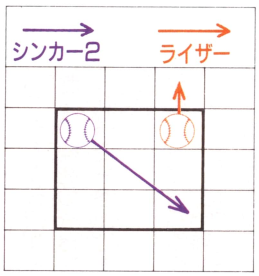
超速球と超スローが決め球。スピードを合わせなければ、打てない

## 投手 土門（右投）

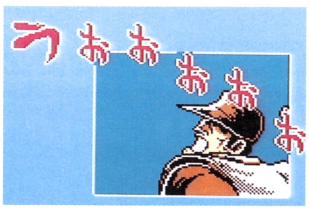


シンカー2と、ライザー、そして剛速球が同ウインドウにあるので、ねらいが絞れない。シンカーか、ライザーにヤマを張るしかないが、足の速いバッターなら、わざとミートポイントを外したバッティングで、内野安打をねらう手もある。




これだけ変化に幅があると、両方の球種をフォローできない

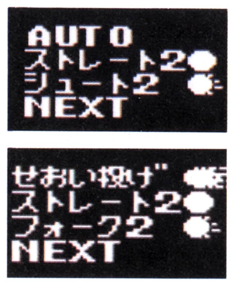


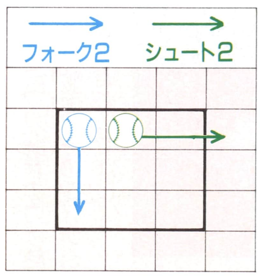
スピードだけでなく、パワーもある剛速球。なかなかヒットが出ない

## 投手 影丸（右投）



シュート2、フォーク2という、縦にも横にも変化の大きいボールがある。また、1つのウインドウに同じスピードの球種がないので、完全に球種を読まなければ打てない。バッターの特徴に合わせて、シュートかフォークをねらおう。




変化の幅の大きさよりも、スピードの違いで打ちにくい



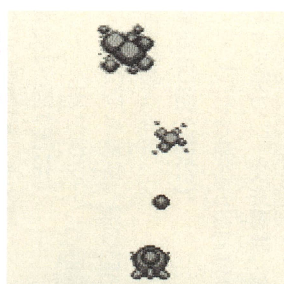
背負い投げ投法。これを打ち返すには、かなりのパワーが必要

## 質問募集

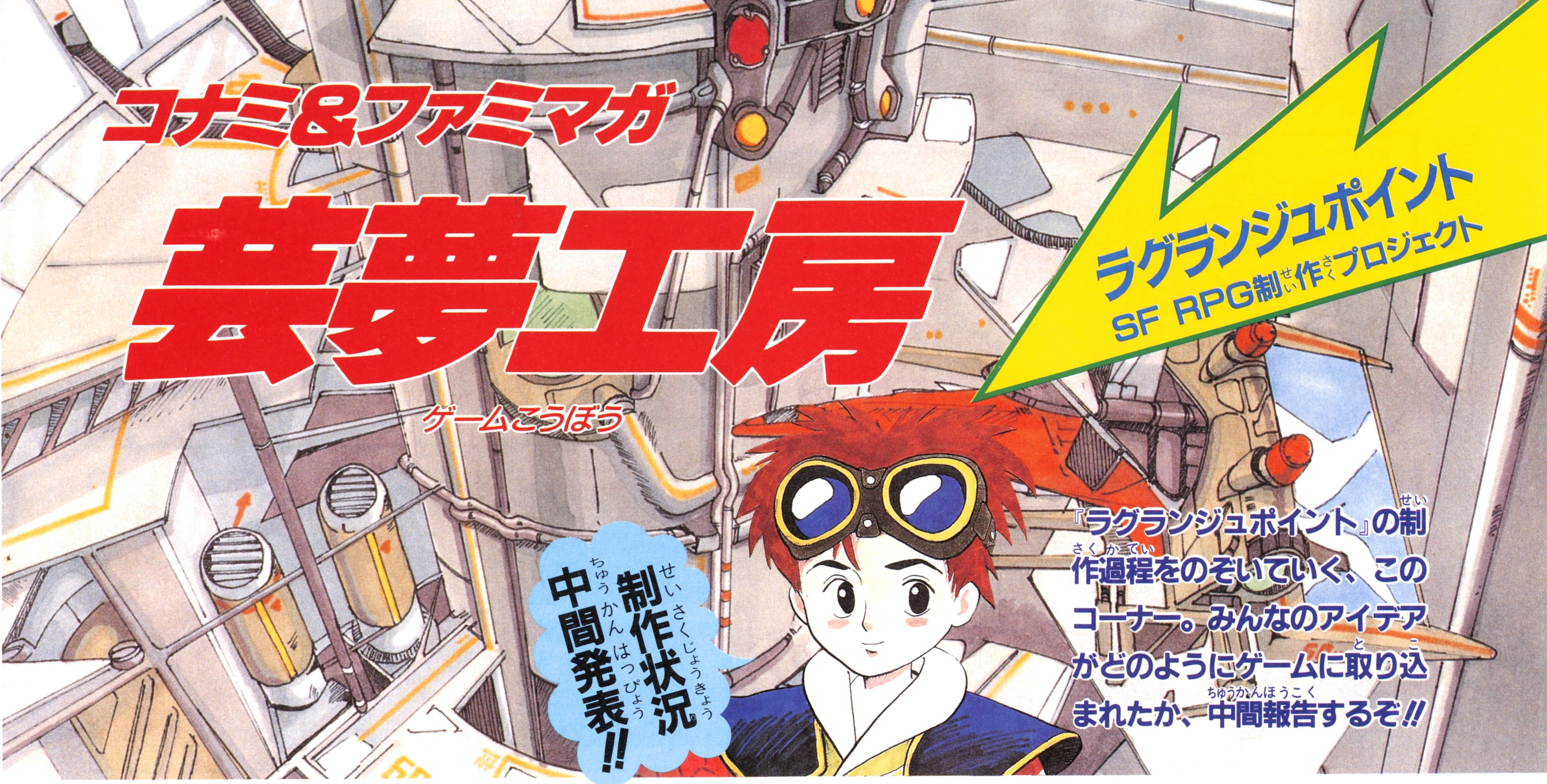
ファミコンゲームに関する質問を大募集しています。ゲームの新旧やジャンルにかかわらず、ドンドン質問してくださいね。左のイラストの要領でハガキを送ってください。

それから300秒緊急調理メモで、キミが取り上げてほしいゲームについてのハガキも待ってます。よろしくね。



時間は結構かかるけれど、この方法なら確実だ




# コナミ&ファミマガ 芸夢工房

ゲームこうぼう

## ラグランジュポイント SF RPG制作プロジェクト

『ラグランジュポイント』の制作過程をのぞいていく、このコーナー。みんなのアイデアがどのようにゲームに取り込まれたか、中間報告するぞ!!

## ゲームのアイデア募集は終了!! 制作状況を中間報告

コナミが現在開発中のSFRPG『ラグランジュポイント』の制作過程をのぞきながら、その制作にも参加できる「芸夢工房」。

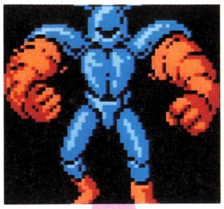
みんなのおかげで『ラグランジュポイント』の内容もほぼ決まり、後はプログラムを残すだけとなったので、アイデアの募集は前回で終了。今回はゲームの制作状況の中間報告と、No.19で募集したBGMの審査結果を発表するぞ!!



毎回とてつもなく激しい討論が続いた「芸夢工房」の審査会風景

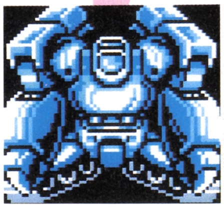
## 開発は順調だ!!

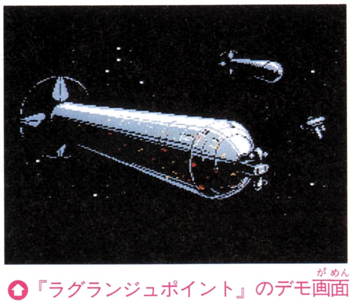
『ラグランジュポイント』の開発は順調に進んでいるようだ。といっても、発売日に関してはまだ未定。今回はちょっと間にあわなかったけれど、新しいゲーム画面や、くわしいゲーム内容は、近いうちに紹介できるはずだ。今まではあまり触れられなかったけれど、コナミとファミマガ読者の力が結集した、斬新なそのシステムと内容に期待してほしい。



ユニークな敵キャラが多数登場するのだ!!

一部の敵キャラデザインも読者のアイデア





『ラグランジュポイント』のデモ画面

## 芸夢工房の歩み

「芸夢工房」の連載が始まったのは今年の3月に発売されたNo.7。8回にわたってアイデアを募集してきたわけだ。

- **第1回(No.7)** ゲームの設定を公開し、ゲーム名と舞台になるスペースコロニー名、イベントを募集。
- **第2回(No.9)** 主人公の仲間や、敵キャラクタを、イラストやドット絵で募集した。
- **第3回(No.11)** 敵味方の部隊や軍団の、シンボルマークと設定を募集。第1回の審査も発表。
- **第4回(No.13)** 街やダンジョンにいる人たちのメッセージを募集。第2回の審査結果も発表。
- **第5回(No.15)** 『ラグランジュポイント』のタイトルロゴを募集。第3回の審査結果も発表。
- **第6回(No.17)** 一部の敵キャラクタの名前と、その攻撃方法を募集。第4回の審査結果も発表。
- **第7回(No.19)** ゲーム中の各シーンで使用するBGMを募集。第5回の審査結果も発表。
- **第8回(No.21)** テレビや雑誌の広告で使うキャッチフレーズを募集。第6回の審査結果も発表。

# No.19で審査したタイトルロゴも最終決定したぞ!!

No.15で読者のみんなから募集し、No.19で審査結果を発表した『ラグランジュポイント』のタイトルロゴのデザインが決まった。

長崎県の松山クンのアイデアをもとに、コナミのスタッフがアレンジして、下の写真のように仕上げた。他の読者アイデアも、同じようにどんどん決まってきているぞ！

## 読者のアイデア




➡No.19で最優秀賞に選ばれた長崎県の松山学寛クンの作品が原案だ

最優秀賞に選ばれた長崎県の松山学寛クンの作品がタイトルロゴの原案。

## アレンジの過程

松山クンの原案をもとに、最終的なタイトルロゴを制作するにあたって、どんな点に気をつけて、どんな点に苦労したか、担当したコナミのデザインスタッフ、しもねた次席に聞いてみた。

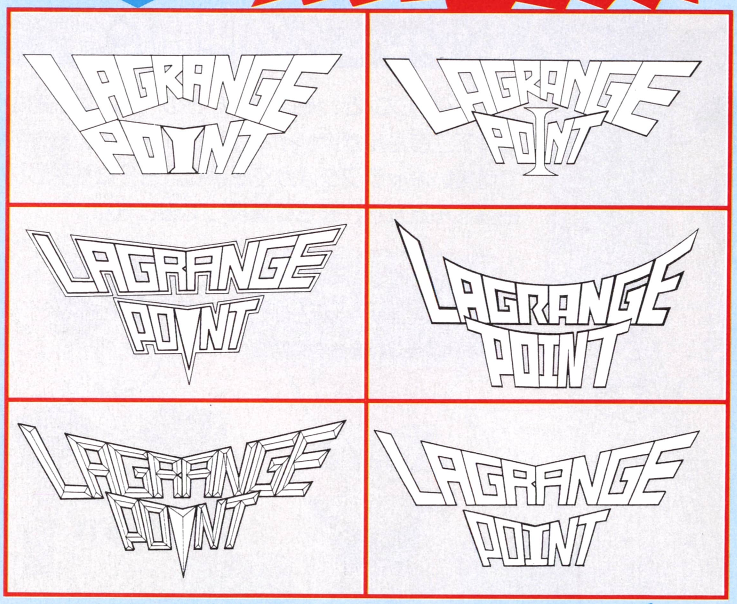
「松山クンのデザインから、最終的なものを作ったわけですが、原案のよい部分を残しつつ、いかにそのイメージを崩さないように整理するかに苦労しました。

またこのロゴは、左右と天地の両方にパースがかかっているので、文字をそれにあわせてレタリングするのに非常に手間がかかりました。ラフスケッチからもわかると思いますが、天地のバランスも難しかったですね」。



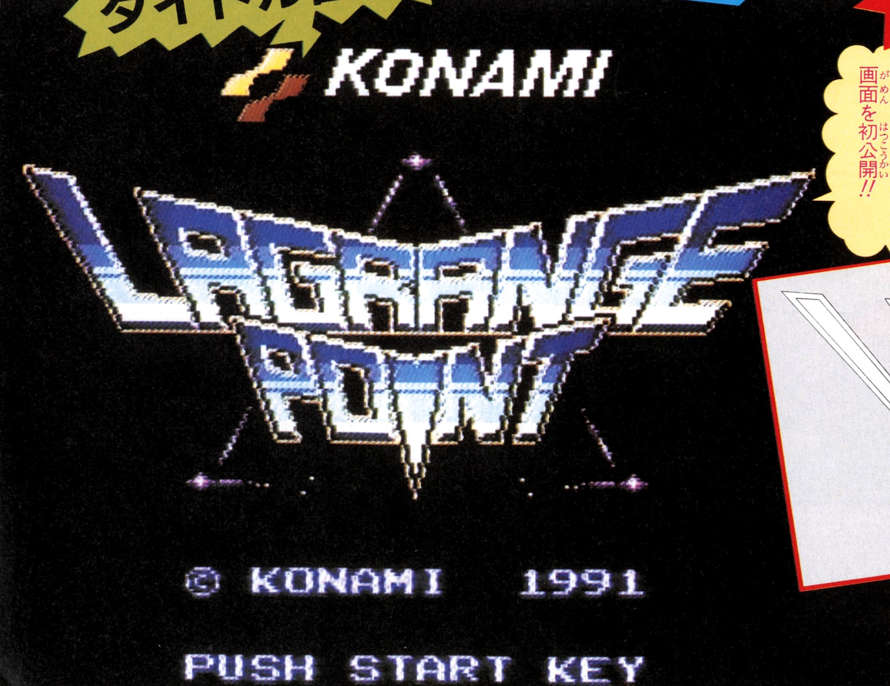
⬆担当をした、しもねた次席の似顔絵

## プロがアレンジ



松山クンの作品をもとに、コナミのデザインスタッフが描いたラフスケッチのほんの一部。気にいるまで何十点でも試行錯誤しながら描いていくわけだ。

## タイトル画面




⬅『ラグランジュポイント』のタイトル画面を初公開!!

## 決定案!! ゲームに採用

決定したデザインがこれ。左がタイトル画面で、下がパッケージや広告に使われるイラストの線画。最終的には、線画にも色がつくことになる。

### 線画




⬆タイトルロゴの線画。これにイラストレーターが色をつけて完成する

## ゲームの設定やシステムもほぼ決定 その斬新な内容は!?

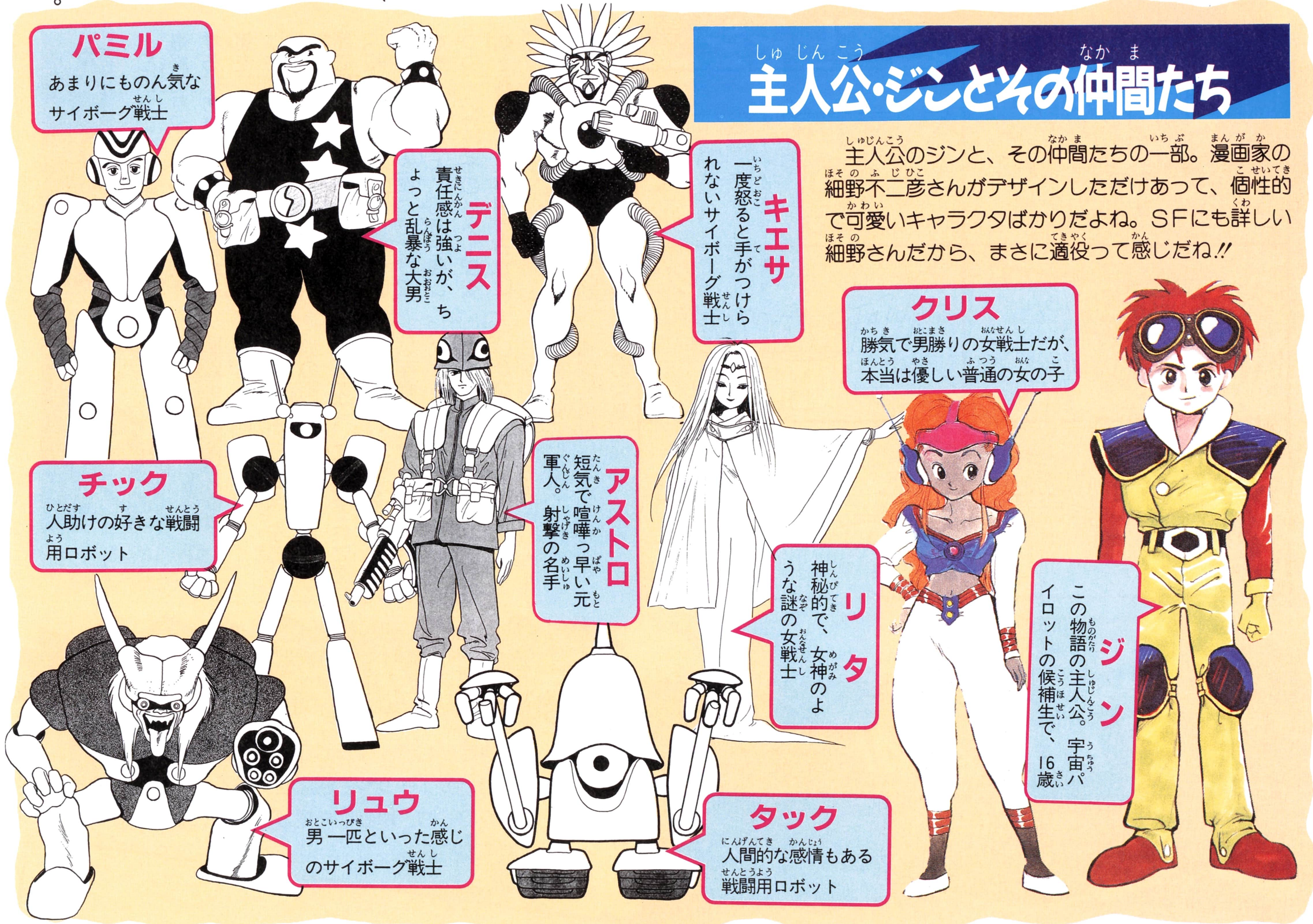
読者のみんなからのアイデア募集も終わり、ゲームのシステムやストーリーなどの、細かい仕様が決定したので、『ラグランジュポイント』の設定や、その斬新なシステムをちょっとだけ紹介しよう。
コナミとファミマガ、そしてファミマガ読者の三者のアイデアの結晶を見てほしい。

### 主人公の仲間たち

『ラグランジュポイント』の主人公は、宇宙パイロット訓練学校生の男の子、ジン。
ゲームは、主人公のジンが、連絡の途絶えたスペースコロニー、イシス星団へ、宇宙軍と一緒に調査に訪れるところから始まる。
最初はジン1人だけで行動する。途中で下のイラストのような仲間が次々と加わっていくのだが、パーティのシステムにも、今までにないアイデアが採用されているようだ。

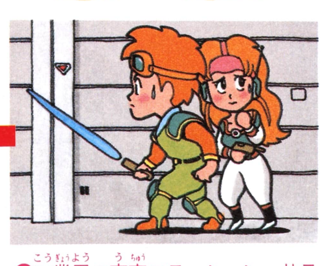
### 主人公・ジンとその仲間たち

主人公のジンと、その仲間たちの一部。漫画家の細野不二彦さんがデザインしただけあって、個性的で可愛いキャラクタばかりだよね。SFにも詳しい細野さんだから、まさに適役って感じだね!!

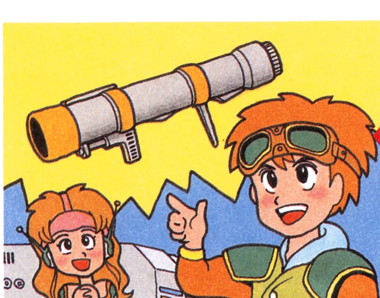



### 武器合体システム

普通のRPGでは、武器や防具はお店で買ったりして強いものに換えていく。『ラグランジュポイント』では買う以外に、武器と武器を合体させて、強力な武器にすることができる。武器は、サテライトベースのファクトリーという場所でのみ合体できる。武器は熱射や凍結など、大きく6種類に分類され、各種が10種類以上もある。組み合わせ方次第では、超お得な武器を得られたりもするわけだ。



⇧工業用の宇宙ステーション、サテライトベースのファクトリー



⇧ファクトリーでは、武器を合体させて、より強力な武器にできる

# 第7回募集 ゲーム中のBGM 審査結果発表!!

本誌No.19で募集した第7回応募作の審査は、10月24日に行われた。今回の募集は『ラグランジュポイント』の各シーンに使用するBGM。特別審査員は、コナミサウンドスタッフ・矩形波倶楽部のリーダー、ミッシェル古川氏。

カセットテープによるBGMの募集、しかも募集期間は2週間だけという条件だったが、200本近い作品が送られてきた。作品のレベルは非常に高く、審査は難航した。シンセサイザーやパソコンを使って作曲、演奏した作品がほとんどであったことには、審査員一同驚かされた。



↑予想以上に完成度が高い作品ばかりでした!!



↑第7回の特別審査員は、ミッシェル古川氏

## REBECCAの土橋氏、高橋氏も曲を提供

BGMは、読者の応募作とコナミサウンドスタッフが作った曲以外にも、REBECCAの土橋安騎夫氏と高橋教之氏が曲を提供してくれることになった。両氏が担当するのはエンディングと、どこかのメインマップの曲の2曲だ。



↑REBECCAのキーボード、土橋安騎夫氏



↑同じくREBECCAで、ベースを担当していた高橋教之氏

## 最優秀賞

最優秀賞に選ばれたのは、大阪府の澤下禎クンの作品。ピアノソロの曲で、他の作品とは全然違った雰囲気がある。既存の作品に似ているものや、ゲームミュージックに捉われすぎな作品が多い中、オリジナリティあふれる作品であったのが受賞の理由だ。

●大阪/澤下 禎 24歳

とてもメロディが美しい。静かで寂しい雰囲気から始まり、途中でテンポアップ、三拍子になり、明るいイメージとなる。

心が洗われるような、人の心を打つ感動がある。思わず「矩形波倶楽部に入れたい」とミッシェル古川氏に言わせる程の実力の持ち主である。

## 優秀賞

優秀賞に選ばれたのは4作品。この中から2曲前後と、最優秀賞がゲーム中のBGMとして採用されそうだ。

どの作品も、作曲の完成度が高いだけでなく、演奏やアレンジも素晴らしかった。パソコンやシンセサイザーを熟知しているようだ。

●山口/西原正一 13歳

アクションRPGの戦闘シーンのようなイメージ。同時に鳴っているのが3音だけでいかにもファミコンっぽい。短い間に音が2カ所もぶつかってしまっているのが残念。

●大阪/中村憲司 18歳

速いテンポの戦闘シーンの曲。セブン系の和音を多用して、転調も激しいが、細かい音にも気を配っている。非常にパワーにあふれた曲。

●東京/河本 真 30歳

今までのコナミにはないような北欧風の曲で、金属系のシンセサイザーの音を中心にスローテンポで進む。独特の雰囲気がある。

●兵庫/浜渦正志 19歳

ドラムソロで軽快に始まる、サンバのようなリズムのダンスミュージック。作者の浜渦クンは、他にも10本以上の応募があった。

## 特別審査員賞

特別審査員のミッシェル古川氏が選んだのは、石川県の沢田浩延クンの作品。宇宙を舞台にした、SFらしい壮大なスケールを感じさせる曲だ。

●石川/沢田浩延 17歳

ストリングス系のシンセサイザーを多用した。荘厳なクラシック風で、とても緊張感がある。バックにドラムも鳴っていて、プログレのようでもある。

## アイデア賞

「ラグランジュポイント」では使えないが、個性的なアイデアが光る作品だ。

●大阪/中村憲司 18歳

スローテンポで不協和音を効果的に使い、緊張感と不気味な雰囲気をうまく演出している。

●埼玉/近藤端穂 18歳

ピアノの伴奏付きで、リコーダーを吹いている。機械に頼ってない数少ない作品の一つ。ほのぼのとしている。

●東京/中川雄一郎 20歳

タイトルは「メタルコング参上」。「ウッ」、「ハッ」といった人の声のサンプリングを多用したラップ調の曲。

## テレマガで入選作が聞ける!!

BGMの入選作が聞ける!! 11月16日から11月29日までの2週間、テレマガで今回の入選作の一部を流しちゃうのだ。素人の投稿とは思えない、素晴らしい曲ばかりだから、ぜひとも聞いてね!!

11/16〜11/29

☎03 459−8000

# 週間ファミマガヒットチャート！

# Hit Chart!

スーパーファミコン発売まで秒読みに入ったこの時期、売り上げ低迷週が続くのかと思われたが、『ドラゴンボールZ』がチャートの動向を一新した。ゲーム通信簿も10本と、数が多くなっている。

## Weekly Data

### この週発売の新作

| 発売日 | 順位 | タイトル |
|---|---|---|
| 10/26(金) | ㉝ | パチ夫くん3 |
| 10/26(金) | ⑲ | なんてったって!!ベースボール |
| 10/26(金) | ㊿ | アストロ・ファング |
| 10/26(金) | ⑤ | 水島新司の大甲子園 |
| 10/27(土) | ① | ドラゴンボールZ |

『ドラゴンボールZ』は、ディスカウント店でも売り上げチャートでも1位となった。

面白いのは、『パチ夫くん3』と『水島新司の大甲子園』の売り上げチャート順位とディスカウント店の順位が逆転していることだ。どういう年齢層がどこで購入するかということが推測できる現象となっている。

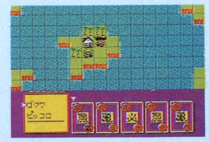
## Discount Shop Ranking

池袋・ビックカメラ調べ

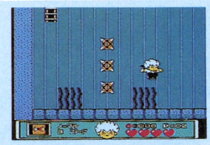
1★ドラゴンボールZ
2 ガンナック
3 ダウンタウン熱血行進曲
4↑インセクターX
5 探偵神宮寺三郎・時の過ぎゆくままに…
6★パチ夫くん3
7↑Dr.MARIO
8↑ドラえもん
9★水島新司の大甲子園
10↓維新の嵐
11↑上海II
12 宇宙警備隊
13↓忍者らホイ！
14↑田村光昭の麻雀ゼミナール
15↑キャプテン翼II
16↑雀豪
17 ものまね四天王
18↑ファイナルファンタジーIII
19 孔雀王II
20↑バックギャモン

## 10/22～10/28 Famicom Best 20

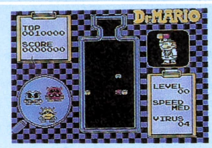
**1 新登場 ドラゴンボールZ** 592
バンダイ／'90年10月27日発売／RPG／7800円
3桁ポイントは最近でもよく見られたが、その中でもダントツだ！



**2 前週2 ぼくドラキュラくん** 80
コナミ／'90年10月19日発売／アクション／5800円
順位は変わらなかったが、ポイントを約30ポイントほど上昇させた



**3 前週1 Dr.MARIO（ドクターマリオ）** 62
任天堂／'90年7月27日発売／アクションパズル／4900円(込)
さすがに上位常連ソフトも、今回だけは全く歯がたたなかった




**4 前週4 ダウンタウン熱血行進曲** 31
テクノスジャパン／'90年10月12日発売／アクション／6200円
下降気配と思われたがどうにかふんばった

**5 新登場 水島新司の大甲子園** 17
カプコン／'90年10月26日発売／野球シミュレーション／6600円
『ドラゴンボールZ』と同時期発売の影響か

| 順位 | 前週 | タイトル | メーカー／発売日／ジャンル／価格 | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 前週6 | スーパーマリオブラザーズ3 | 任天堂／'88年10月23日発売／アクション／6500円 | 17 |
| 7 | 前週7 | キャプテン翼II | テクモ／'90年7月20日発売／シミュレーション／6900円 | 16 |
| 8 | 前週26 | テトリス | BPS／'88年12月22日発売／パズル／4900円 | 14 |
| 9 | 前週15 | スーパーマリオブラザーズ | 任天堂／'85年9月13日発売／アクション／4900円 | 12 |
| 10 | 前週5 | ドラえもん | エポック社／'90年9月14日発売／RPG／6800円 | 11 |
| 11 | 前週22 | ファミスタ'90 | ナムコ／'89年12月19日発売／野球／5800円 | 8 |
| 12 | 前週35 | スーパーチャイニーズ2 | カルチャーブレーン／'89年5月26日発売／RPG／5900円 | 6 |
| 13 | 前週8 | ドラゴンクエストIV | エニックス／'90年2月11日発売／RPG／8500円 | 6 |
| 14 | 前週32 | 忍者龍剣伝II | テクモ／'90年4月6日発売／アクション／5900円 | 5 |
| 15 | 前週9 | ドラゴンクエストIII | エニックス／'88年2月10日発売／RPG／5900円 | 5 |
| 16 | 前週18 | ツインビー3 | コナミ／'89年9月29日発売／シューティング／5500円 | 5 |
| 17 | 前週13 | ファイナルファンタジーIII | スクウェア／'90年4月27日発売／RPG／8400円 | 4 |
| 18 | 前週29 | 飛龍の拳III | カルチャーブレーン／'90年7月6日発売／アクション／6300円 | 4 |
| 19 | 新登場 | なんてったって!!ベースボール | サン電子／'89年10月26日発売／野球／5900円 | 4 |
| 20 | 前週16 | ドラゴンクエスト | エニックス／'86年5月27日発売／RPG／5500円 | 4 |

さすがに購入希望ランクで連続1位を記録していただけあって、『ドラゴンボールZ』は、600ポイントに迫る売り上げを示した。1位になったソフトが500ポイントを越えたのは4月下旬の『ファイナルファンタジーIII』以来のことである。

このところスーパーファミコン購入のための買い控えから、低ポイント週が続いていた訳だが、どうやら、『ドラゴンボールZ』購入のための買い控えということにも、その原因が含まれていたようだ。

※売り上げベスト20は、全国有名デパート、玩具店の協力を得て、その本数をもとに編集部で独自に集計した結果です。また、ウィークリーデータ中の円内の数字は発売週の売り上げ順位を、ディスカウントショップランキング中の★は新作、↑↓はランクの激しい動きのあったことをそれぞれ示しています。

# 最新データ WEEKLY Famimaga

## Weekly Data

### この週発売の新作

- 11/2金 ③ 三國志II
- 11/2金 ㉑ 京都財テク殺人事件
- 11/2金 ⑲ クロスファイヤー

この週の新作3本のうち、購入希望ランキングに登場していたのは『三國志II』だけであるので、それをそのまま反映した売り上げ順位となっている。

『三國志II』は購入希望で5～10位の間にランクされていたので、3位という初登場順位というのも順当なところと言える。ディスカウント店でも2位と高順位である。

## Discount Shop Ranking

池袋・ビックカメラ調べ

1 ドラゴンボールZ
2★三國志II
3↑ぼくドラキュラくん
4 ダウンタウン熱血行進曲
5 ガンナック
6↑まじゃべんちゃー
7 ドラえもん
8↑忍者らホイ!
9 探偵神宮寺三郎・時の過ぎゆくままに…
10↓パチ夫くん3
11 維新の嵐
12↑ブラッディ・ウァリアーズ
13 水島新司の大甲子園
14↓インセクターX
15 宇宙警備隊
16↑なんてったって!!ベースボール
17 バックギャモン
18↑マジック・ジョン
19↑アストロ・ファング
20↑上海II

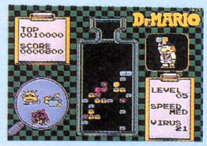
## 10/29～11/4 ファミコン Famicom Best 20

### 1 Dr.MARIO（ドクターマリオ）
前週 3

任天堂／'90年7月27日発売／アクションパズル／4900円(込)

今回の1位は前週の上位ゲームがポイントを得られなかったためか

**82**



### 2 ドラゴンボールZ
前週 1

バンダイ／'90年10月27日発売／RPG／7800円

前週の大量売り上げの影響で品切れ店が続出してしまったため

**75**



### 3 三國志II
新登場

光栄／'90年11月2日発売／シミュレーション／1万4800円

上位に肉迫はしたものの僅かの差で3位に。前人気上位の実力

**68**



### 4 ぼくドラキュラくん
前週 2

コナミ／'90年10月19日発売／アクション／5800円

2ランク下降したがまだ上位進出はあり得る

**62**

### 5 スーパーマリオブラザーズ3
前週 6

任天堂／'88年10月23日発売／アクション／6500円

周囲に影響されることなくポイントを倍増

**32**

### 6 スーパーマリオブラザーズ
前週 9

任天堂／'85年9月13日発売 アクション／4900円

**22**

### 7 ダウンタウン熱血行進曲
前週 4

テクノスジャパン／'90年10月12日発売 アクション／6200円

**21**

### 8 テトリス
前週 8

BPS／'88年12月22日発売 パズル／4900円

**21**

### 9 水島新司の大甲子園
前週 5

カプコン／'90年10月25日発売 野球シミュレーション／6500円

**11**

### 10 ドラえもん
前週 10

エポック社／'90年9月14日発売 RPG／6800円

**10**

| 順位 | 前週 | タイトル | メーカー | 発売日 | ジャンル／価格 | ポイント |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 15 | ドラゴンクエストIII | エニックス | '88年2月10日発売 | RPG／5900円 | 10 |
| 12 | 7 | キャプテン翼II | テクモ | '90年7月20日発売 | シミュレーション／6900円 | 10 |
| 13 | 13 | ドラゴンクエストIV | エニックス | '90年2月11日発売 | RPG／8500円 | 7 |
| 14 | 16 | ツインビー3 | コナミ | '89年9月29日発売 | シューティング／5500円 | 6 |
| 15 | 17 | ファイナルファンタジーIII | スクウェア | '90年4月27日発売 | RPG／8400円 | 5 |
| 16 | 11 | ファミスタ'90 | ナムコ | '89年12月19日発売 | 野球／5800円 | 5 |
| 17 | 24 | SDガンダム2 | バンダイ | '89年6月25日発売 | シミュレーション／6800円 | 5 |
| 18 | 47 | ドラゴンボール3 | バンダイ | '89年10月27日発売 | RPG／6800円 | 4 |
| 19 | 35 | マッピーキッズ | ナムコ | '89年12月22日発売 | アクション／5800円 | 4 |
| 20 | 20 | ドラゴンクエスト | エニックス | '86年5月27日発売 | RPG／5500円 | 4 |

前週、待ちに待っていたかの如くに買われた『ドラゴンボールZ』も、品切れ店がまだ多数あるためポイントが激減している。そのせいもあってか、再び『Dr.MARIO』がトップになった。やはり、市場に、まんべんなく行き渡っているゲームは強いということを感じさせる。

発売から8カ月たった『ドラゴンクエストIV』であるが、チャートに登場してから、初めて他のドラクエシリーズに抜かれるという現象が、やっと起こっている。

## リーダーズ Reader's ゲーム通信簿 ランキング Ranking '90

今回のリーダーズランキングでは、前半に'90年度ゲーム通信簿の総合ベスト10と評価項目別ベスト10を、後半では、通常のゲーム通信簿の発表をする。2つをよく検討すれば、買いもらしたゲームを購入する時の目安になるだろう。'90年度のゲーム通信簿対象ゲームもあと11本となってきた。最終的なランキング発表ももうすぐだ。

### '90年度の項目別ランキング発表

各項目を見ると、ほとんどが総合ベスト10にランクされているもので占められているが、そういう中にも2作から4作のベスト10圏外のゲームがランキングされている。

キャラクタには、バンダイ系の3作がランクされ、この方面の強さを示している。音楽・効果音では、総合5位の『ドラゴンボールZ』をおさえて、16位の『摩陀羅』と14位の『忍者龍剣伝II』がランクインしている。『忍者龍剣伝II』は他項目にランクされているが、『摩陀羅』はこの項目のみとなっている。

その他、目立つものとして、お買い得度6位の『フリップル』とオリジナリティ8位の『サンサーラ・ナーガ』である。ともに総合では20位台となっている。これだけ高い評価を受けながら、他項目が足を引っぱった。何もとりたてて特徴がないゲームよりは良いが、他項目とのバランスがとれていないのが弱点である。

### '90年度ゲーム通信簿ベスト10

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ドラゴンクエストIV | 26.20 | 6 | ロックマン3 | 23.89 |
| 2 | ファイナルファンタジーIII | 26.13 | 7 | ダウンタウン熱血行進曲 | 23.83 |
| 3 | がんばれゴエモン外伝 | 25.17 | 8 | 熱血高校ドッジボール部〜サッカー編 | 23.66 |
| 4 | キャプテン翼II | 24.86 | 9 | ファイアーエムブレム | 23.52 |
| 5 | ドラゴンボールZ | 24.54 | 10 | 悪魔城伝説 | 23.50 |

### キャラクタ

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 | 総合 | 得点 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | がんばれゴエモン外伝 | コナミ | 25.17③ | 4.61 |
| 2 | ファイナルファンタジーIII | スクウェア | 26.13② | 4.58 |
| 3 | ドラゴンクエストIV | エニックス | 26.20① | 4.50 |
| 4 | ドラゴンボールZ | バンダイ | 24.54⑤ | 4.42 |
| 5 | SDヒーロー総決戦 | バンプレスト | 22.45⑱ | 4.40 |
| 6 | ウルトラマン倶楽部2 | バンダイ | 22.74⑮ | 4.38 |
| 7 | ロックマン3 | カプコン | 23.89⑥ | 4.37 |
| 8 | ぼくドラキュラくん | コナミ | 22.39⑲ | 4.36 |
| 9 | 熱血高校ドッジボール部〜サッカー編 | テクノスジャパン | 23.66⑧ | 4.33 |
| 10 | キャプテン翼II | テクモ | 24.86④ | 4.32 |

### 音楽・効果音

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 | 総合 | 得点 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ドラゴンクエストIV | エニックス | 26.20① | 4.52 |
| 2 | ファイナルファンタジーIII | スクウェア | 26.13② | 4.48 |
| 3 | 悪魔城伝説 | コナミ | 23.50⑩ | 4.17 |
| 4 | がんばれゴエモン外伝 | コナミ | 25.17③ | 4.09 |
| 5 | キャプテン翼II | テクモ | 24.86④ | 4.03 |
| 6 | 女神転生II | ナムコ | 23.42⑪ | 4.02 |
| 7 | 摩陀羅 | コナミ | 22.73⑯ | 3.99 |
| 8 | 忍者龍剣伝II | テクモ | 23.00⑭ | 3.98 |
| 9 | ドラゴンボールZ | バンダイ | 24.54⑤ | 3.94 |
| 10 | ダウンタウン熱血行進曲 | テクノスジャパン | 23.83⑦ | 3.92 |

### 操作性

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 | 総合 | 得点 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ドラゴンクエストIV | エニックス | 26.20① | 4.39 |
| 2 | ファイナルファンタジーIII | スクウェア | 26.13② | 4.28 |
| 3 | ファミスタ'90 | ナムコ | 23.19⑬ | 4.13 |
| 4 | がんばれゴエモン外伝 | コナミ | 25.17③ | 4.13 |
| 5 | キャプテン翼II | テクモ | 24.86④ | 4.06 |
| 6 | ドラゴンボールZ | バンダイ | 24.54⑤ | 4.04 |
| 7 | ロックマン3 | カプコン | 23.89⑥ | 4.00 |
| 8 | 悪魔城伝説 | コナミ | 23.50⑩ | 3.87 |
| 9 | 忍者龍剣伝II | テクモ | 23.00⑭ | 3.84 |
| 10 | 熱血高校ドッジボール部〜サッカー編 | テクノスジャパン | 23.66⑧ | 3.82 |

### お買い得度

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 | 総合 | 得点 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | がんばれゴエモン外伝 | コナミ | 25.17③ | 3.98 |
| 2 | キャプテン翼II | テクモ | 24.86④ | 3.92 |
| 3 | ファイナルファンタジーIII | スクウェア | 26.13② | 3.91 |
| 4 | Dr.MARIO | 任天堂 | 22.69⑰ | 3.89 |
| 5 | ファイアーエムブレム | 任天堂 | 23.52⑨ | 3.85 |
| 6 | フリップル | タイトー | 21.92㉔ | 3.85 |
| 7 | ファミスタ'90 | ナムコ | 23.19⑬ | 3.82 |
| 8 | 熱血高校ドッジボール部〜サッカー編 | テクノスジャパン | 23.66⑧ | 3.77 |
| 9 | 忍者龍剣伝II | テクモ | 23.00⑭ | 3.76 |
| 10 | ロックマン3 | カプコン | 23.89⑥ | 3.74 |

### オリジナリティ

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 | 総合 | 得点 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ドラゴンクエストIV | エニックス | 26.20① | 4.38 |
| 2 | ファイナルファンタジーIII | スクウェア | 26.13② | 4.35 |
| 3 | ドラゴンボールZ | バンダイ | 24.54⑤ | 4.22 |
| 4 | キャプテン翼II | テクモ | 24.86④ | 4.13 |
| 5 | がんばれゴエモン外伝 | コナミ | 25.17③ | 4.07 |
| 6 | ファイアーエムブレム | 任天堂 | 23.52⑨ | 4.06 |
| 7 | 女神転生II | ナムコ | 23.42⑪ | 3.98 |
| 8 | サンサーラ・ナーガ | ビクター音楽産業 | 21.36㉙ | 3.94 |
| 9 | ダウンタウン熱血行進曲 | テクノスジャパン | 23.83⑦ | 3.94 |
| 10 | SDガンダム外伝 | バンダイ | 23.40⑫ | 3.92 |

### 熱中度

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 | 総合 | 得点 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ドラゴンクエストIV | エニックス | 26.20① | 4.74 |
| 2 | ファイナルファンタジーIII | スクウェア | 26.13② | 4.53 |
| 3 | キャプテン翼II | テクモ | 24.86④ | 4.39 |
| 4 | ドラゴンボールZ | バンダイ | 24.54⑤ | 4.37 |
| 5 | がんばれゴエモン外伝 | コナミ | 25.17③ | 4.29 |
| 6 | ロックマン3 | カプコン | 23.89⑥ | 4.19 |
| 7 | ダウンタウン熱血行進曲 | テクノスジャパン | 23.83⑦ | 4.18 |
| 8 | 女神転生II | ナムコ | 23.42⑪ | 4.15 |
| 9 | 熱血高校ドッジボール部〜サッカー編 | テクノスジャパン | 23.66⑧ | 4.09 |
| 10 | SDガンダム外伝 | バンダイ | 23.40⑫ | 4.07 |

WEEKLY

週間ファミマガヒットチャート!

# Famimaga Hit Chart!

## 総合平均点以上獲得は4作

総合点の平均が約20点であるので、今回10本のうち、その平均点をクリアしたのは4本である。

このうち最高は『ドラゴンボールZ』の5位。キャラクタ、熱中度、オリジナリティの3項目は項目別のベスト5に入るほどの高い評価を得てはいるが、お買い得度の20位というのが、上位ゲームの中ではとび抜けて低くなっている。読者のコメントには、「4メガで7800円の割には…」というものがかなり見受けられた。今回対象となっている『ぼくドラキュラくん』より総合は断然いいが、このお買い得度だけは順位が逆転しているという状況だ。『ドラゴンボールZ』が1項目だけ悪いのとは反対に、『ぼくドラキュラくん』は1項目だけが良かった。キャラクタである。『ロックマン3』に0・01ポイント差で及ばなかったが8位と健闘している。

年々新作の発売数が減っているディスクゲームであるが、今年度対象となったものは現時点で4本。総合はどれも平均点には届いていないが、『パニックスペース』はその中でも良い方である。

※順位は'89年12月以降発売のゲーム153本についてのものです。各項目の丸でかこった数字は、項目ごとの順位を示します。

### シャッフルパックカフェ
10月21日発売

ポニーキャニオン販売/エアホッケー/6200円

シャッフルパックとはエアホッケーのこと。これをエイリアン相手にプレイする。対戦相手は8人★**何でもゲームにすりゃいいっていう訳ではないのだぞ**(東京/秋島健一くん)★**ちょーつまらん**(千葉/吉橋宏之くん)

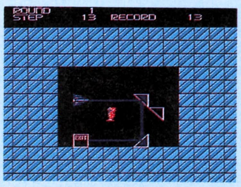


| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 総合 |
|---|---|---|---|
| 2.99(129) | 3.12(94) | 3.10(83) | 18.42 (119位) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 3.08(117) | 3.00(135) | 3.13(95) | |

### パニックスペース
10月19日書き換え開始

Ⓓ徳間書店/パズル/500円(込)

読者のアイデアがゲームになる「ファミマガディスク」の第2弾。書き換え専用ソフト。★**友達は、頭の悪い僕にはできないとバカにした。くやしい!!**(大阪/杉本健太くん)★**頭の中がパニックだ**(宮城/木村養吉くん)

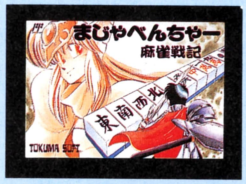



| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 総合 |
|---|---|---|---|
| 3.25(89) | 3.24(71) | 3.37(36) | 19.57 (70位) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 3.27(69) | 3.14(109) | 3.29(65) | |

### まじゃべんちゃー
10月19日発売

徳間書店/麻雀/5800円

戦闘が全て麻雀で行われるRPG。★**女の子が全く可愛くない。麻雀の連続はカンベンして欲しい**(千葉/安藤充謙くん)★**この位までなら任天堂も許すのか**(東京/秋島健一くん)★**面白かった**(茨城/酒井謙くん)

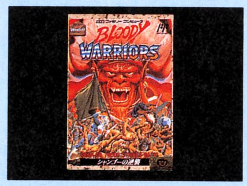



| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 総合 |
|---|---|---|---|
| 3.31(76) | 3.15(88) | 2.92(129) | 18.72 (104位) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 3.04(122) | 3.14(112) | 3.16(93) | |

### ブラッディ・ウァリアーズ
10月19日発売

東映動画/RPG/6200円

各地に散る聖石を全て見つけ出すのが目的。ウリは2種類の戦闘方法。1つはコマンド式。もう1つは、駒を進めて戦うシミュレーション風のもの。通常の戦闘はコマンド式、敵に話しかけて戦闘になるとシミュレーション風。




| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 総合 |
|---|---|---|---|
| 3.21(97) | 3.08(107) | 3.13(78) | 18.89 (97位) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 3.21(82) | 3.08(123) | 3.18(89) | |

### ぼくドラキュラくん
10月19日発売

コナミ/アクション/5800円

悪魔城シリーズのパロディ版。★**キャラ以外、何もイイモノなし**(埼玉/小坂潤矢くん)★**音楽とグラフィックはいいが操作性が悪い**(新潟/佐藤充くん)★**前にもあったようなゲームだった**(埼玉/吉田好孝くん)




| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 総合 |
|---|---|---|---|
| 4.36(8) | 3.64(21) | 3.56(19) | 22.39 (19位) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 3.64(21) | 3.64(35) | 3.55(31) | |

### ドラゴンボールZ
10月27日発売

バンダイ/RPG/7800円

シリーズ4作目。★**4メガにしては少し物足りない**(京都/小島保英くん)★**値段の割に内容が少ない**(静岡/高橋俊二くん)★**戦闘が長すぎてイライラする**(大阪/八木誠二郎くん)★**レベル上げがつらい**(千葉/渡辺秀一くん)




| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 総合 |
|---|---|---|---|
| 4.42(4) | 3.94(9) | 3.55(20) | 24.54 (5位) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 4.04(6) | 4.37(4) | 4.22(3) | |

### アストロ・ファング
10月26日発売

A-WAVE/アクション/6700円

アストロ・ファング(車)を操作して、敵や障害物をミサイルで破壊したり、自車を変形して避けながらゴールする。全6ステージがあり、ステージの最後にはボスが登場する。コース途中にあるショップでアイテムが入手できる。




| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 総合 |
|---|---|---|---|
| 3.05(124) | 3.03(118) | 3.16(71) | 18.79 (101位) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 3.16(99) | 3.19(99) | 3.20(84) | |

### なんてったって!! ベースボール
10月26日発売

サン電子/野球/5900円

親ガメ・子ガメのダブルカセット式。★**もう少しいいものと思っていたのに…**(大阪/馬場茂雄くん)★**子ガメを早く出して欲しい**(愛知/富田和宏くん)★**とにかくエラー率が高くダブルカセットも意味がない**(兵庫/神谷利彦くん)




| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 総合 |
|---|---|---|---|
| 3.50(53) | 3.31(57) | 3.32(47) | 20.40 (56位) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 3.33(62) | 3.43(52) | 3.51(36) | |

### パチ夫くん3
10月26日発売

ココナッツジャパン/パチンコ/7980円

15あるパチンコ店で、規定数の台を打ち止めにする。台は全部で20種類ある。お店にいる人が、よく出る台を教えてくれたりする。★**相変わらずって感じ。でも、その保守的なゲーム作りが良いのだ**(千葉/安藤充謙くん)




| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 総合 |
|---|---|---|---|
| 3.44(63) | 3.28(65) | 3.14(74) | 19.76 (66位) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 3.31(63) | 3.23(90) | 3.36(55) | |

### 水島新司の大甲子園
10月26日発売

カプコン/野球シミュレーション/6500円

水島新司のキャラクタが総登場。★**初めて『キャプテン翼』をプレイした時のような感動を受けた**(鳥取/伊東純一くん)★**期待していたけど、あまり面白くなかった**(奈良/平野浩二くん)★**つまらなかった**(東京/村木崇くん)




| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 総合 |
|---|---|---|---|
| 3.92(23) | 3.52(30) | 3.44(29) | 21.88 (25位) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 3.41(51) | 3.75(28) | 3.84(13) | |

# Reader's Request Best 20

買いたいゲーム
出て欲しいゲーム

『ドラゴンボールZ』と『三國志II』が発売されたため、購入希望ランキングはダントツで支持を集めるというものがなくなってしまった。
　移植希望ランキングでは、このところ1位を続けていた『ワルキューレの伝説』に代わって同率トップが出現。

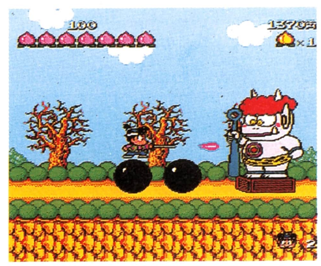
『ドラゴンボールZ』と『三國志II』という上位2作が得ていた支持は、特定のゲームに集まるという訳ではなく、それぞれのゲームに分かれたようだ。その混戦の中で1位になったのは、2号連続して『ファミスタ'91』である。また、『パロディウスだ！』と『双截龍III』も支持率を上昇させている。前回初登場の『ファミコンジャンプII（仮称）』も順調に伸びてきている。
　移植希望ランキングは上位3作の激戦となり、珍しくも同率で1位が現われた。次回で、どちらがトップに居続けられるか楽しみなところだ。

## 11月16日以降に発売される 買いたいゲーム ベスト20

| 前回順位 | 今回順位 | ゲーム名 | メーカー名 | % |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ファミスタ'91 | ナムコ | 14.8 |
| 5 | 2 | パロディウスだ！ | コナミ | 9.9 |
| 4 | 3 | 双截龍III | テクノスジャパン | 8.9 |
| 2 | 4 | SDガンダム3 | バンダイ | 8.7 |
| 3 | 5 | 天地を喰らうII | カプコン | 7.8 |
| 10 | 6 | ファミコンジャンプII（仮称） | バンダイ | 7.5 |
| 9 | 7 | 爆笑！人生劇場2 | タイトー | 6.6 |
| 7 | 8 | ワギャンランド2 | ナムコ | 6.3 |
| 11 | 9 | じゅうべえくえすと | ナムコ | 5.9 |
| 16 | 10 | T.M.N.T. | コナミ | 5.6 |
| 8 | 11 | ジャストブリード | エニックス | 5.0 |
| 11 | 12 | ワイワイワールド2 | コナミ | 4.7 |
| 13 | 13 | 究極ハリキリスタジアムIII | タイトー | 3.7 |
| 18 | 14 | スーパーチャイニーズ3 | カルチャーブレーン | 3.5 |
| 23 | 14 | ベストプレープロ野球'90 | アスキー | 3.5 |
| 14 | 16 | イースIII | ビクター音楽産業 | 3.3 |
| 27 | 17 | 必殺仕事人 | バンプレスト | 3.1 |
| 15 | 18 | 赤川次郎の幽霊列車 | キングレコード | 2.4 |
| — | 18 | ムサシの冒険 | シグマ商事 | 2.4 |
| 20 | 20 | おぼっちゃまくん | テクモ | 2.2 |

## 出て欲しいゲーム ベスト20

| 順位 | ゲーム名 | % |
|---|---|---|
| 1 | ファイナルファイト(業) | 6.0 |
| 1 | 桃太郎活劇(P) | 6.0 |
| 3 | ワルキューレの伝説(業)(P) | 5.9 |
| 4 | 桃太郎伝説II(P) | 4.1 |
| 5 | 大工の源さん(業) | 3.3 |
| 6 | ロードス島戦記(パ) | 2.7 |
| 7 | 大魔界村(業)(メ)(P) | 2.2 |
| 8 | SUPER桃太郎電鉄(P) | 2.1 |
| 8 | 魔界塔士Sa・Ga(ゲ) | 2.1 |
| 10 | ゴールデンアックス(業)(メ)(P) | 1.8 |
| 10 | コラムス(業)(メ)(G) | 1.8 |
| 12 | R-TYPE(業)(パ)(セ)(P) | 1.7 |
| 13 | スーパーモナコGP(業)(メ)(G) | 1.4 |
| 14 | 超絶倫人ベラボーマン(業)(P) | 1.1 |
| 15 | グラディウスIII(業) | 1.0 |
| 15 | カトちゃんケンちゃん(P) | 1.0 |
| 15 | スーパースターソルジャー(P) | 1.0 |
| 18 | アメリカ横断ウルトラクイズ(ゲ) | 0.7 |
| 19 | らんま1/2(ゲ) | 0.6 |
| 20 | ストライダー飛竜(業)(メ) | 0.5 |



⇧ついに『ファイナルファイト』と肩を並べた『桃太郎活劇』

※リーダーズランキング・リクエストとゲームボーイの買いたいゲームベスト10は本誌No.22のアンケート1000通の集計結果です。表中(業)は業務用、(パ)はパソコン、(セ)はセガ、(P)はPCエンジン、(メ)はメガドライブ、(ゲ)はゲームボーイ、(G)はゲームギアのゲームを示します。
※ゲームボーイの売上表の★はその週発売されたものです。

# Gameboy Best 10

　売り上げチャートの登場ゲームは、ほぼいつもと変わらず。
　購入希望ランキングでは、前回の2位と3位が入れ換わってしまった。

　今回発表の2週間で発売された新作は、前半の週の4本だけである。そのうち、『レーダーミッション』と『ベリウス』が発売週のチャートに登場したが、次の週に残れたのは『レーダーミッション』だけだった。相変わらず常連の強さが目立つゲームボーイの売り上げチャートである。
　それに対して、購入希望ランキングは、いつもとは趣きが違う。『Sa・Ga2』の30%に迫る人気は別として、前回までほぼ2位をキープしていた『熱血硬派くにおくん』が3位に落ち、回を追って順位を上げてきた『アメリカ横断ウルトラクイズ』がついに2位まで行き着いた。しかも、支持率が前回の3倍に増えている。でも『Sa・Ga2』を抜くことはないと思われる。

## 10／29〜11／4

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | Dr.MARIO | 任天堂 | 37 |
| 2 | ツインビーだ！ | コナミ | 24 |
| 3 | テトリス | 任天堂 | 18 |
| 4 | スーパーマリオランド | 任天堂 | 18 |
| 5 | レーダーミッション | 任天堂 | 14 |
| 6 | T.M.N.T. | コナミ | 12 |
| 7 | SDガンダム外伝 | バンダイ | 7 |
| 8 | ゴーストバスターズ2 | HAL研究所 | 4 |
| 9 | F-1ボーイ | アスク講談社 | 4 |
| 10 | おいらじゃじゃ丸！世界大冒険 | ジャレコ | 4 |

## 10／22〜10／28

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | Dr.MARIO | 任天堂 | 38 |
| 2 | ツインビーだ！ | コナミ | 22 |
| 3 | スーパーマリオランド | 任天堂 | 20 |
| 4 | テトリス | 任天堂 | 17 |
| 5 | T.M.N.T. | コナミ | 13 |
| 6 | ★レーダーミッション | 任天堂 | 12 |
| 7 | SDガンダム外伝 | バンダイ | 7 |
| 8 | ゴーストバスターズ2 | HAL研究所 | 5 |
| 9 | ★ベリウス | サミー工業 | 4 |
| 10 | 信長の野望・ゲームボーイ版 | 光栄 | 4 |

## 11月16日以降に発売される買いたいゲームベスト10

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 | % |
|---|---|---|---|
| 1 | Sa・Ga2 | スクウェア | 29.7 |
| 2 | アメリカ横断ウルトラクイズ | トミー | 19.4 |
| 3 | 熱血硬派くにおくん | テクノスジャパン | 12.5 |
| 4 | スーパー桃太郎電鉄 | ハドソン | 6.8 |
| 5 | ちびまる子ちゃん | タカラ | 5.6 |
| 6 | ウィザードリィ外伝I（仮称） | アスキー | 4.2 |
| 7 | ハットリス | BPS | 4.1 |
| 8 | パロディウス | コナミ | 3.7 |
| 9 | アレサ | やのまん | 3.0 |
| 10 | SDヒーロー列伝 | バンプレスト | 2.6 |

# 超新作ゲーム先取り大作戦



★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM

## もう1つの人生を体験してみよう

FAMICOM

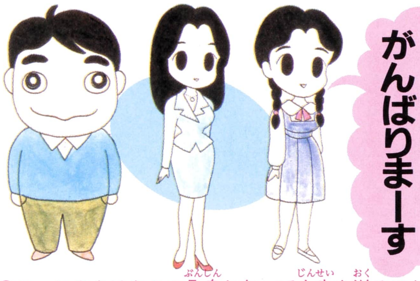
## マイライフマイラブ

発売日未定
バンプレスト
8600円(消費税別)
●カセット
ボードゲーム
画面は開発中のものです

企画、プロデュースを飯島健男、キャラクタデザインを森下裕美、音楽を伊藤銀次が担当したボードゲームだよ。

名前や誕生日などを決めて、キャラをつくる。このキャラをコマにして、スゴロクみたいにサイコロを振り、ボード上を移動させていく。

大人になるまでは、恋人をつくるとか、いい成績をとるとか、目標を設定するんだ。目標を達成すると、神様から勲章がもらえる。この勲章をたくさん集めることによって特別なイベントが起こったりもするぞ。社会人になると、1億3千万人の日本人の頂点に立つという目標が用意されている。100をこえる職業から選択できて、総理大臣やアイドルを目指したりできるのだ。実際に起こった事件をもとにしたイベント、懐かしのオモチャや、話題になった本などのアイテムがたくさん用意されているよ。



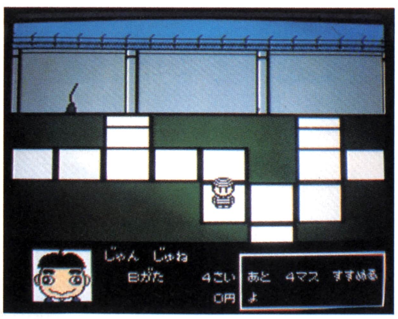
キャラクタはキミの分身となって人生を送るのだ！



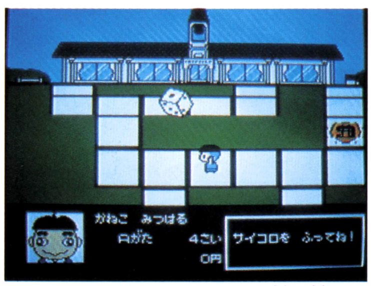
あるとき神様に呼びだされて、人間に生まれ変わって修行するようにいわれる



ゲームは天国から始まる。キャラクタは天使として、平和に暮らしているが…



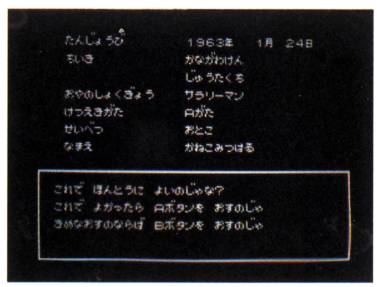
なんと、刑務所の中にもスゴロク



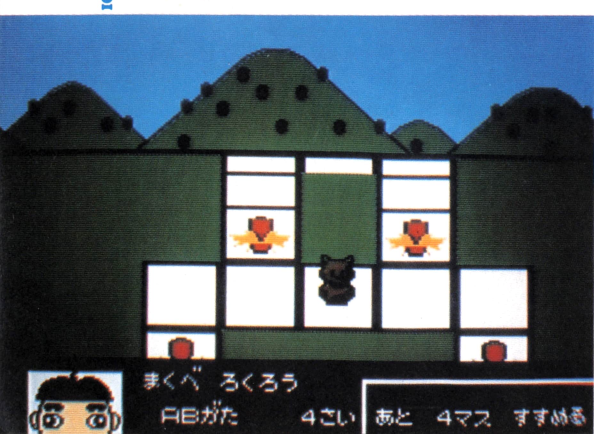
サイコロを振って、ボードの上を進もう



少年時代の人間に生まれ変わった

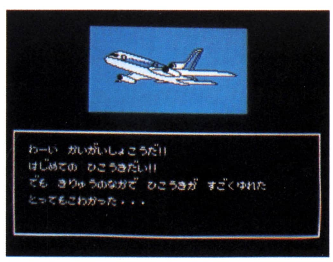


どんな人間になりたいかを決定しよう




でっかい夢を持とう

充実した人生を送るためにがんばろう！



起こるイベントは実にさまざま。命に関わるような怖いイベントもある



実際にあった事件がゲーム中でも起こる

★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICO

# ロゼッタストーンを求め世界へ！

FAMICOM ファミコン

## 双截龍（ダブルドラゴン）III ～ザ・ロゼッタ・ストーン

'91年2月下旬発売予定
テクノスジャパン
6200円（消費税別）
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

おなじみバイオレンスアクションゲーム第3弾。今回は主人公のビリーとジミーが、ロゼッタストーンと呼ばれる5つの石を求めて、世界中を回ることになる。ゲームシステム自体は前作までと同様だが、新たに敵の首をつかんで投げ飛ばす、という必殺技が加わった。もちろん、2人同時プレイの際には、同士討ちがあるかないかを選択できるぞ。また、今回はゲームの進行につれて2人のキャラクタが仲間になる。彼らはいつでもビリーたちと交代することができ、それぞれ2種類の必殺技を駆使して戦うのだ。ビリーたちがやられたときも自動的に交代してくれるぞ。

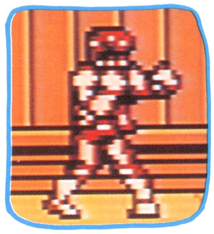



⭘ビリーたち双截龍が、再び動き出す！




⭘今回は途中で仲間が加わり、最大4人の中からキャラクタを選択できるように

## 俺たちが戦うぞ！



⭘ジミー・リー。2人プレイモードでのみ登場する。赤い服だ



⭘ビリー・リー。1プレイヤー側のキミが操作する。青い服だ

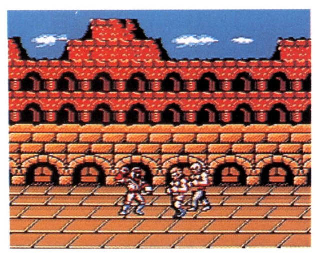
## 必殺技だ！



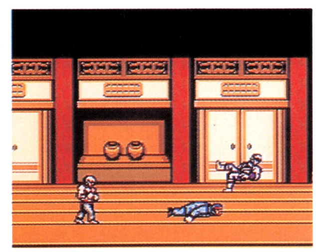
⭘敵の首根っこをつかんでブン投げてしまう新必殺技。気持ちいいぞ！




⭘彼らはもともとステージ2と3のボスキャラだが、倒すと仲間になる



⭘もう1人の仲間は服部乱蔵。忍者だけあってすばやい。刀で攻撃する



⭘仲間の1人陳静明。華麗な中国拳法とフライングヘッドバットが得意

FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAM

# 邪悪なデミヒューマンを滅ぼせ！

FAMICOM ファミコン

## ダークロード

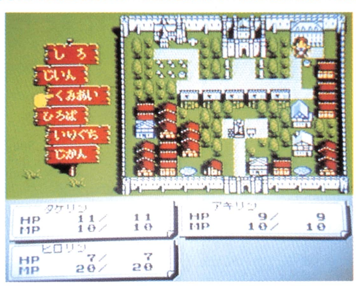
'91年1月下旬発売予定
データイースト
6800円（消費税別）
●カセット
ロールプレイング
画面は開発中のものです

邪神ラグメイラ率いる半人半獣のデミヒューマンたちに立ち向かう戦士たちの戦いを描くRPG。街のシーンと冒険中のシーンがはっきりと区別されているのが特徴。街で人々と話して情報を集め、依頼を受けたら冒険に出かける、ということを繰り返しながらゲームを進めることになる。

また、キャラクタを作るときに、街での職業を選ぶことができる。街にいる間も、職業次第で能力が変化していくわけだ。そして冒険を依頼されたら、パーティを組んで出発。冒険を終えると賞金と経験値がもらえるぞ。



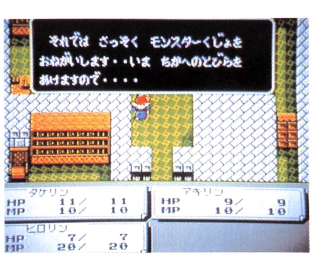

⭘冒険前の準備も街の中でおこなうのだ



⭘街にいる間も、職業次第で能力が変化




⭘冒険が成功すれば賞金がもらえる




⭘冒険を依頼された！キャラクタを選んでパーティを組み、出発しよう

## にゃーお

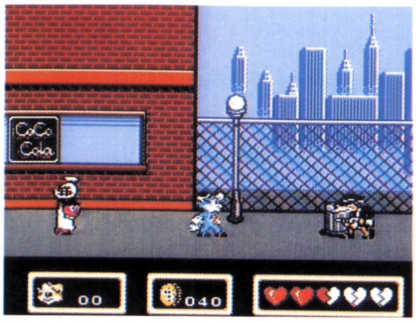
### N・Y生まれのネコが大暴れ！

# N・Y ニャンキーズ

FAMICOM

'91年3月発売予定
アトラス
価格未定
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

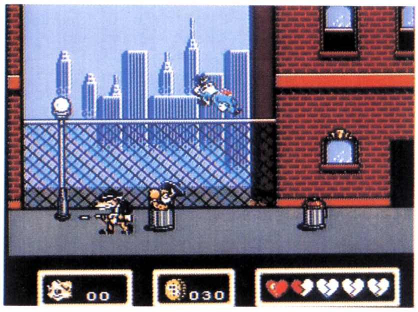
ニューヨークのダウンタウンを舞台にした、ダイナミックな動きがウリのコミカルアクション。主人公はなんとネコで、ダウンタウンに巣食う悪犬どもを倒すのが目的だ。主人公のネコはマジックハンドのようなパンチガンという武器を持っていて、これで敵キャラの悪犬どもを攻撃したり、高いところに登ったりできる。また、回転ジャンプという技を使って犬を直接攻撃することも可能だ。ステージは4つ用意されていて、好きなステージからスタートすることができるぞ。



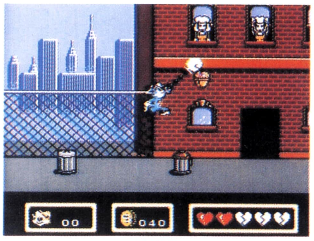

アクションは極めてダイナミック



ダウンタウンの悪犬どもを蹴散らしまくれ




犬なんかにゃ負けてたまるもんか




パンチガンは攻撃だけじゃなく、移動にも使える。要はテクニック！

FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM

## プカプカ

### パラソル片手にヘンベえが大活躍

# パラソルヘンベえ

## おときの国は大さわぎ！

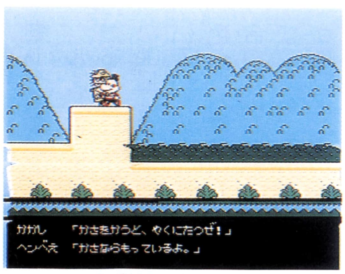
FAMICOM

'91年2月発売予定
エポック社
6500円(消費税別)
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

同名のTVアニメを題材にしたアクション。ゲームの目的は、地球征服をたくらむ赤鬼星人によっておとぎの国の主人公に変えられてしまった人々を助けること。ヘンベえは、愛用の傘で敵を倒しながら進んでいく。ジャンプの際に傘をパラシュート代わりにしてゆっくり着地することもできるんだ。また、アイテムを取るとレインボー光線で敵を攻撃できるけれど、これには回数制限がある。各ステージには宿屋や道具屋があり、ゲーム中に手に入るゴールドでアイテムを買ったり体力を回復したりできるぞ。ちなみに、入力した年令にあわせて難易度が変わるので、お年寄りや赤ん坊はプレイがラクになる。

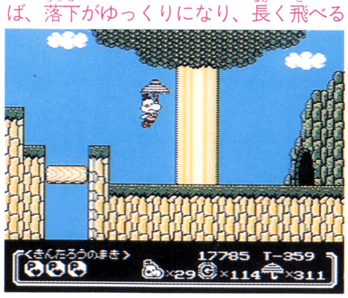


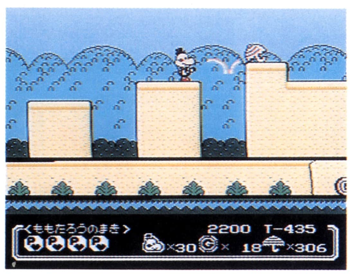
愛用のパラソルを手に、ヘンベえは旅立つ



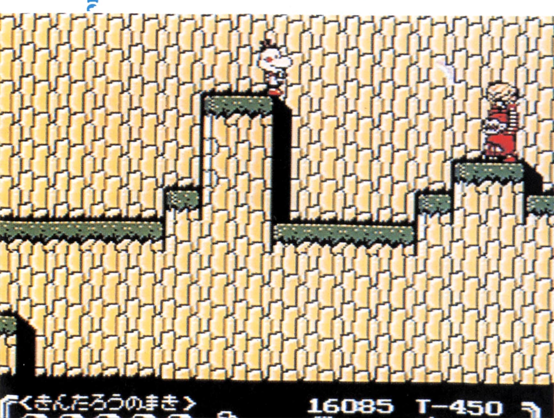

おとぎの主人公に変えられてしまった。人々が話すこともよく聞かなくちゃね

パラソルをパラシュート代わりにすれば、落下がゆっくりになり、長く飛べる



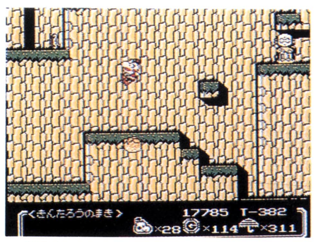




パラソルアタックとレインボー光線でジャマな敵キャラたちをどんどん倒そう




## 鬼をこらしめろ！

人々を元の姿に戻すため、赤鬼星人を退治するのだ！




体力がなくなるとミスに。たまには宿屋でゆっくりするのもいいね

## なににしようかな



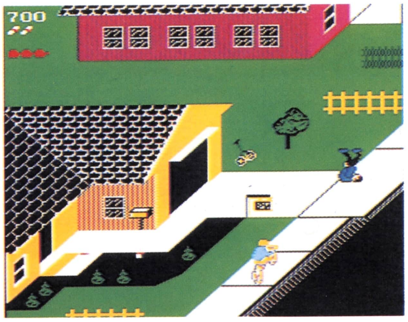

ステージ中で手に入るゴールドをためて、役立つアイテムを買うのだ

FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FA

# 障害物をかわしながら新聞を配達

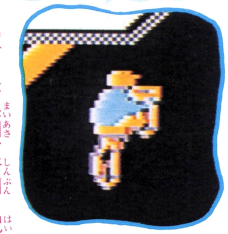
## FAMICOM ペーパーボーイ

'91年1月発売予定
アルトロン
5500円(消費税別)
●カセット
アクション
画面は開発中のものです



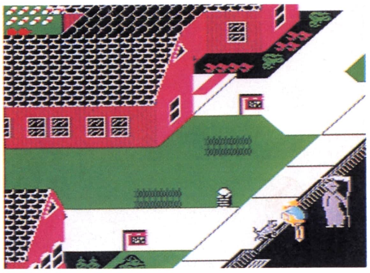
◆お客さんの家に新聞を投げるのだ

ちりりん

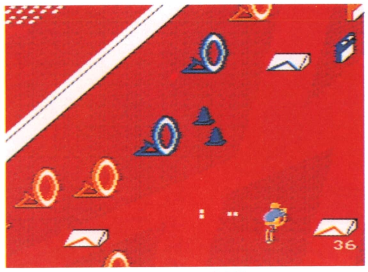


◆ぼくが毎朝、新聞を配達するえらい少年なのさ

ななめにスクロールするアクションゲームだ。
キミは新聞少年となり、自転車に乗ってお客さんの家の玄関に新聞を投げこんでいくのだ。この新聞で少年を防害するスケボーの子供や犬などを攻撃したり、窓ガラスなどの標的を撃って得点することができる。配達に失敗してお客さんがすべていなくなったり、少年の乗った自転車が4回転ぶとゲームオーバーだ。ステージは、月曜日から日曜日までの1週間で、全7ステージ。各ステージの最後には、トレーニングコースというボーナスステージがある。



◆いろいろな防害をかわしてゴールへ急げ



◆トレーニングコースで得点をかせげ！

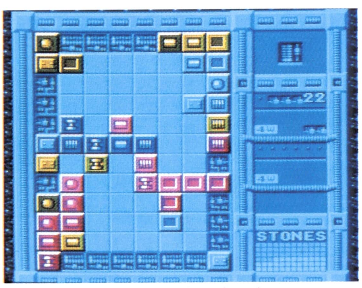
# 72個の石を置くことができるかな

## FAMICOM 石道

12月7日書換え開始
ヒロ
500円(消費税込み)
♥書換え専用
パズル
画面は開発中のものです




◆行き詰まったときにはヘルプ機能だ



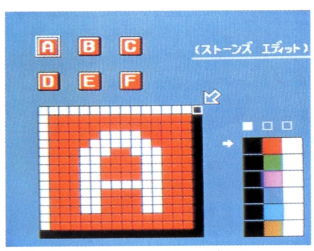

◆ボードの空白の部分に石を置いていけ

新規参入メーカーのヒロの第1弾は書き換えディスクだ。
ルールは、画面に表示された8×12に区切られたボードの上に、全部で72個の石を置いていくのだ。石は6種類の色と、6種類のマークの組み合わせのものがそれぞれ2枚ずつある。この石を、同じ色か同じマークを隣合うようにして置いていき、置き場所がなくなればゲームオーバー。全部石でうめればクリアだ。行きづまったときには、ヘルプ機能で一手戻すなどのことができ、オプションモードではオリジナルの石やボードを作って遊ぶことができる。




◆「ソリティア」では2人プレイも楽しめる。友達と対戦して燃えろ！

まいったか！




◆オプションモードで、オリジナルの石とボードも作れるのだ！



## 超新作 究極！の先取り

〈ファミコン情報〉
●光栄から『ランペルール』というパソコンからの移植のシミュレーションが発売予定。詳しいゲーム内容は追って報告していくぞ。
●ビスコから『ツインイーグル(仮称)』というシューティングと『ウエスタンキッズ(仮称)』というゲームが発売予定。
●アイ・ジー・エスから『アルマジロ』というアクションが発売予定だ。
●アテナから『チャンピオンシップボウリング』が2月に発売予定だ。
●ナツメから『カオスワールド(仮称)』というRPGが発売予定だ。
〈ゲームボーイ情報〉
●ナツメから『ラッキーモンキー』が4月に発売予定だ。
●アテナから『ファミリーホッケー』というアイスホッケーのゲームが4月に発売予定。
●ナグザットから『スノーブラザース』が発売予定だ。
●ポニーキャニオンは『ウルティマ外伝I』というアクションRPGを発売予定だ。
●やのまんは『アレサII』というRPGを発売予定。詳しい内容がわかり次第、追って報告していくぞ。

SUPERFAMICOM FAMICOM GAMEBOY

あみだで決まる

# ウチのが1ばん

メーカーが自分の手で獲得したスペースで発売直前のPR！

11月16日から11月29日までに出るゲーム

**ルール説明**

1〜50までの点数がついた2本のあみだを、各メーカーの担当者がそれぞれ選び、総合得点を競う。得点が高い順に広いスペースでPR合戦をする、というシステムです。

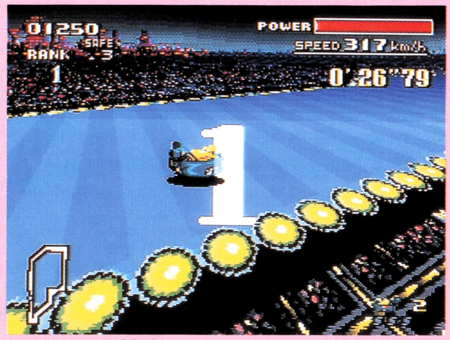
## 82SPC スーパーファミコン F-ZERO

カセット　レース

11月21日発売予定　任天堂　7000円(込)

### 未来のカーレースを体験だっ

まず、実際に皆さんにプレイしてもらって、そのスピード感を体験してもらいたいと、スタッフ一同は思っています。できれば、ステレオヘッドホンでボリュームを上げて、その臨場感を体験してもらいたいと願っています。本物のレースの興奮を感じとってもらえることを願っています。（いっしん）




No.19 P79で特集

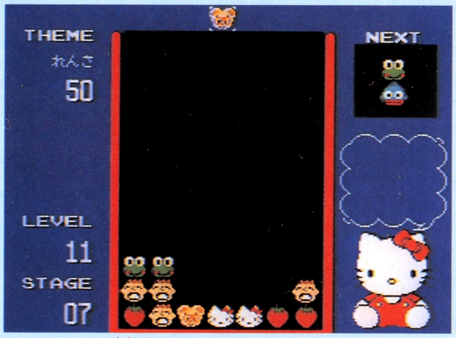
## 65SPC ファミコン サンリオカーニバル

カセット　アクション パズル

11月22日発売予定　キャラクターソフト　3980円(別)

### サンリオのかわいいキャラが出演

ジャーン！出ました『サンリオカーニバル』。このソフトさえあれば、もう女の子がウチに遊びにきても大丈夫。かわいいキャラたちが、楽しいひとときを保証します。（パンダ）




No.22 P38で特集

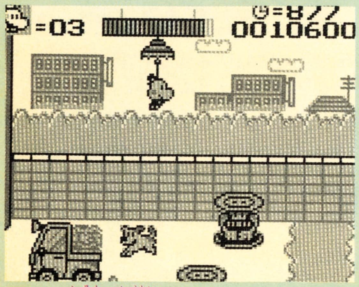
## 53SPC ゲームボーイ パラソルヘンべえ

1人用　アクション

11月16日発売予定　エポック社　3300円(込)

### カサを片手にへこべえが大活躍

本日発売ナリ。なんとへんべえが、街、山、洞窟、なんと雲の上まで大冒険。パラソルをうまく使いこなすことがクリアの秘訣だよ。ちなみに虹のステージのBGMは私が作曲したので鑑賞してちょ。（ホリえもん）




No.13付録で紹介

## 62SPC スーパーファミコン スーパーマリオワールド

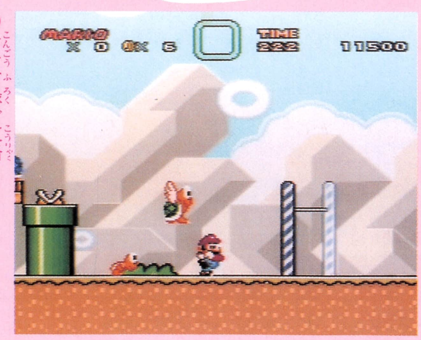
カセット　アクション

11月21日発売予定　任天堂　8000円(込)

### マリオが活躍するシリーズ最新作！

なかなかいいものができたって感じです。スーファミの第1弾ソフトということで、スタッフみんなで一生懸命がんばりました。（TENTEN）

今号付録で攻略




## 38SPC ファミコン ふしぎなブロビー

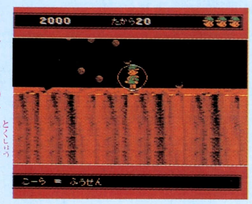
カセット　アクション

11月29日発売予定　ジャレコ　5900円(別)

### 宇宙人ブロビーと地底探検に出発だ

ぼく、ブロビーだよ。キャンディおくれよ…。（日明よ!! どこへ）

No.21 P36で特集



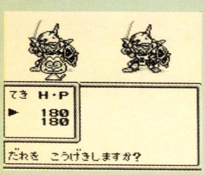
## 33SPC ゲームボーイ アレサ

1人用　ロールプレイング

11月16日発売予定　やのまん　3800円(込)

### アレサ王国を平和へと導くのだ!!

1メガだってここまでできる！（麻生）




No.15付録で特集

## 24SPC ファミコン パズルボーイズ

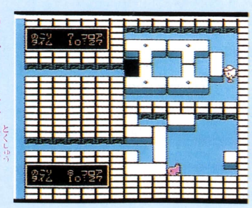
ディスク　パズル

11月16日書き換え開始　アトラス　500円(込)

### パズルを解いて迷路を脱出しよう

カラーになって、おもしろさもパワーアップです。（相原）

No.21 P44で特集



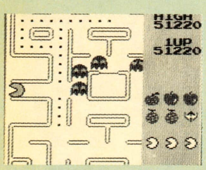
## 19SPC ゲームボーイ パックマン

対戦型　アクション

11月16日発売予定　ナムコ　3500円(込)

### なつかしのゲームが対戦で遊べるぞ

食欲の季節。よく噛み遊べ！（KON2）




No.18 P163で紹介

※SPCはスペース争奪戦の獲得点数の単位で、その得点の順位でスペースが決定されます。

# ームカレンダー

記号のみかた
●カセット　■ディスク
♥ディスクカード書き換え
★メーカー名　♣予価
(別)消費税別　(込)消費税込み



## 12月

### FAMI COM

19日 ●ジャンピン・キッド ★アスミック♣5800円（別）
中旬 ●パーマン ★アイレム♣5500円（別）
中旬 ●トップマネジメント ★光栄♣9800円（別）
20日 ●バトルスタジアム ★アイ・ジー・エス♣6800円（別）
21日 ●ファミスタ'91 ★ナムコ♣4900円（別）
21日 ●地獄　極楽丸 ★パック・イン・ビデオ♣6200円（別）
21日 ●バーズテイル ★ポニーキャニオン♣6800円（別）
21日 ●ゴーストバスターズ2 ★HAL研究所♣5800円（別）
21日 ●ドラドラドラ ★ナツメ♣5800円（別）
21日 ●大怪獣デブラス ★データイースト♣6500円（別）
21日 ●赤川次郎の幽霊列車 ★キングレコード♣6800円（込）
22日 ●SDガンダム3 ★バンダイ♣6800円（別）
22日 ●ムサシの冒険 ★シグマ商事♣6500円（別）
下旬 ●ソードマスター ★アテナ♣5900円（別）
下旬 ●アドベンチャーズ　オブ　ロロ2 ★HAL研究所♣5900円（別）
未定 ●爆笑！愛の劇場 ★ココナッツジャパン♣7300円（別）
未定 ●虹のシルクロード ★ビクター音楽産業♣7500円（別）

7日 ♥石道 ★ヒロ♣500円（込）
7日 ●パジャマヒーロー ★カプコン♣6200円（別）
7日 ●ぎゅわんぶらあ自己中心派2 ★アスミック♣6500円（別）
7日 ●TIMES OF LORE ★東宝♣5300円（別）
7日 ●ワールドカップサッカー ★テクモ♣5800円（別）
7日 ●RUSH UP ★ビスコ♣6800円（別）
7日 ●西遊記ワールドII ★ジャレコ♣5600円（別）
7日 ●T.M.N.T. ★コナミ♣7000円（別）
7日 ●千代の富士の大銀杏 ★フェイス♣5800円（別）
13日 ●ベストプレープロ野球'90 ★アスキー♣6800円（別）

**14日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1991 No 1 発売日**

14日 ●ワギャンランド2 ★ナムコ♣5800円（別）
14日 ●グレムリン2 ★サン電子♣6500円（別）
14日 ●クラックス ★ハドソン♣5800円（別）
14日 ●メタルフレーム・サイバスター ★ジャレコ♣5900円（別）
14日 ●忍者クルセイダーズ ★サミー工業♣5500円（別）
14日 ●暴れん坊天狗 ★メルダック♣6500円（別）
15日 ●必殺仕事人 ★バンプレスト♣7600円（別）
17日 ●まじかるどろぴー ★ビック東海♣6000円（別）

### GAME BOY

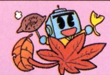
21日 ●詰碁パラダイス ★ポニーキャニオン♣3400円（込）
21日 ●バブルゴースト ★ポニーキャニオン販売♣3090円（込）
21日 ●グレムリン2 ★サン電子♣3400円（込）
21日 ●バトルユニットZEOTH ★ジャレコ♣3400円（込）
21日 ●ハテナ?の大冒険 ★カプコン♣3500円（込）
22日 ●モンスターメーカー ★ソフエル♣3500円（込）
30日 ●バトル・ブル ★セタ♣3500円（込）
未定 ●ハットリス ★BPS♣3300円（込）
未定 ●銀河 ★ホット・ビィ♣未定
未定 ●プリプリ ★サン電子♣3200円（込）

7日 ●アメリカ横断ウルトラクイズ ★トミー♣3980円（込）
7日 ●ちびまる子ちゃん ★タカラ♣3400円（込）
7日 ●ヘッド・オン ★テクモ♣3300円（込）
7日 ●ころダイス ★キングレコード♣3300円（込）
7日 ●スコットランドヤード ★東映動画♣3500円（込）
7日 ●ペインターモモピー ★シグマ商事♣3300円（込）
7日 ●熱血硬派くにおくん ★テクノスジャパン♣3500円（込）
7日 ●バブルボブル ★タイトー♣3600円（込）
8日 ●鬼忍降魔録～ONI ★バンプレスト♣3800円（込）
上旬 ●NAVYBLUE '90 ★ユース♣3500円（込）
上旬 ●ゴジラくん ★東宝♣3500円（込）
11日 ●スパルタンX ★アイレム♣3500円（込）
13日 ●ドラゴンテール ★アイマックス♣3500円（込）
14日 ●Sa・Ga2 ★スクウェア♣4800円（込）
14日 ●飛龍の拳外伝 ★カルチャーブレーン♣3500円（込）
14日 ●怒りの要塞 ★ジャレコ♣3500円
14日 ●ポケットスタジアム ★アトラス♣3300円（込）
14日 ●ネコジャラ物語 ★ケムコ♣3300円（込）
14日 ●クラックス ★ハドソン♣3500円（込）
20日 ●ポン太とヒナ子の珍道中 ★ナグザット♣3500円（込）
中旬 ●突撃！ポンコツタンク ★HAL研究所♣3300円（込）

### SUPER FAMI COM

21日 ●グラディウスIII ★コナミ♣7800円（込）
21日 ●ファイナルファイト ★カプコン♣8500円（別）

1日 ●ボンバザル ★ケムコ♣6500円（込）
16日 ●ポピュラス ★イマジニア♣8800円（別）
16日 ●アクトレイザー ★エニックス♣8000円（別）
21日 ●パイロットウイングス ★任天堂♣8000円（込）



## 11月

### FAMI COM

16日 ♥パズルボーイズ ★アトラス♣500円（込）
22日 ●サンリオカーニバル ★キャラクターソフト♣3980円（別）
29日 ●ふしぎなブロビー ★ジャレコ♣5900円（別）

**30日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No 24 発売日**

30日 ●テクモボウル ★テクモ♣6900円（別）
30日 ●パロディウスだ！ ★コナミ♣5800円（別）
30日 ●大迷路 ★エポック社♣5800円（別）
30日 ●ゾイド黙示録 ★トミー♣6700円（別）

### GAME BOY

16日 ●アレサ ★やのまん♣3800円（込）
16日 ●パックマン ★ナムコ♣3500円（込）
16日 ●パラソルヘンべえ ★エポック社♣3300円（込）

**29日(木) GAMEBOY Magazine Vol.6 発売日**

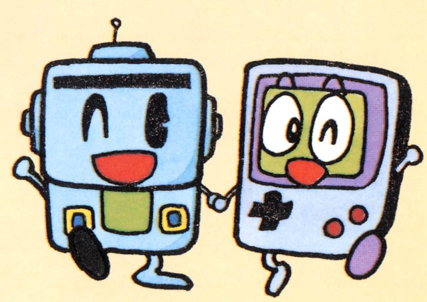
30日 ●キャデラックII ★ヘクト♣3300円（込）
30日 ●GO/GO/TANK ★コピアシステム♣3400円（込）

### SUPER FAMI COM

21日 ●スーパーマリオワールド ★任天堂♣8000円（込）
21日 ●F-ZERO ★任天堂♣7000円（込）

### BOOK

**30日(金) PC Engine FAN '91年1月号発売日**



# ひとめでわかる！ ファミコン ゲームボーイ スーパーファミコン 新作ゲ

## 発売日未定

### FAMICOM ファミコン

●あるでん・らるでん ★タイトー ●アルマジロ ★アイ・ジー・エス

●井手洋介名人の実戦麻雀II ★カプコン

●オフザーケン ★徳間書店 ●おぼっちゃまくん ★テクモ

●株式道場パートII ★ヘクト ●恐竜伝説 ★HAL研究所

●ゲオポリティク島における国家興亡論 ★アイレム

●幻獣創世紀 ★日本物産

●甲子園2 ★ケイ・アミューズメントリース

●GTコネクション ★ナツメ ●トリトーン・ブラッディ ★ザイン・ソフト

●ジャングル大帝 ★タイトー ●ジャストブリード ★エニックス

●重力装甲メタルストーム ★アイレム

●白い鷹 ★インダクションプロデュース ●神界 ★東映動画

♥ソロモンの鍵 ★テクモ ●大航海時代 ★光栄

■地理制覇大冒険 ★スコーピオンソフト

●帝都大戦 ★ポニーキャニオン ●バトルボール ★アスミック

●パズニック ★タイトー ●爆笑！人生劇場2 ★タイトー

●ファミコンジャンプII（仮称） ★バンダイ

■ホワイトカード ★スコーピオンソフト

●マイライフ・マイラブ ★バンプレスト

●ミニパット ★ビクター音楽産業

●メタルスレイダーグローリー ★ＨＡＬ研究所

●役満天国 ★任天堂 ●ランペルール ★光栄

●ルーンマスター ★バンダイ

■歴史大冒険 ★スコーピオンソフト ●ロービー（仮称） ★ビック東海

●A列車で行こう ★ポニーキャニオン

●究極ハリキリスタジアムIII ★タイトー

●レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ ★アイレム

●おたくの星座 ★Ｍ＆Ｍ ●大いなる完 ★ヘクト

●テトラスター ★ホームデータ

●すごろクエスト ★テクノスジャパン

●バトルボール ★アスミック ●ドラゴンウォーズ ★ケムコ

●ツインイーグル（仮称）★ビスコ ●ウエスタンキッズ（仮称）★ビスコ

### GAME BOY ゲームボーイ

●アスミッくんワールド2 ★アスミック

●アレサII ★やのまん

●ウルティマ外伝I（仮称） ★ポニーキャニオン

●エモやんの20倍プロ野球 ★ヘクト

●SDヒーロー列伝 ★バンプレスト ●元祖ヤンチャ丸 ★アイレム

●セレクション2 ★ナムコ

●スーパー桃太郎電鉄 ★ハドソン ●ツインイーグル ★ビスコ

●ダンジョンランド ★エニックス ●鉄道王II ★デービーソフト

●TWIN ★アテナ ●フワフワランド（仮称）★任天堂

●バトルシティー ★ナムコ

●ファミリー・ジョッキー ★ナムコ

●マジックエクリプス ★コピアシステム

●ミニパット ★ビクター音楽産業 ●メガリット ★アスミック

●LOST CITY ★ゲーム通信社

●ジェムジェム ★ビック東海

●パロディウス ★コナミ ●Mr.珍の食道天国 ★セタ

### SUPER FAMICOM スーパーファミコン

●エリア88 ★カプコン

●ジェリービーン ★エピック・ソニーレコード

●新・ゼルダの伝説 ★任天堂 ●シムシティー ★任天堂

●シェラザード2 ★カルチャーブレーン

●スーパープロフェッショナルベースボール（仮称） ★ジャレコ

●スーパーR-TYPE（仮称） ★アイレム

●ダライアスIIスペシャル（仮称） ★タイトー

●ダンジョンマスター ★ビクター音楽産業 ●超魔界村 ★カプコン

●ファイナルファンタジーV ★スクウェア

●飛龍の拳IV ★カルチャーブレーン ●ポッパーズ（仮称） ★サン電子

●ワンダラーズ フロム イース ★トンキンハウス

## 1991年2月以降

### FAMICOM ファミコン

2月上旬 ●グランドマスター ★バリエ♣6500円（別）

2月15日 ●マックス・ウォリアー ★バップ♣5800円（別）

2月中旬 ●ガンサイト ★コナミ♣未定

2月下旬 ●双截龍III ★テクノスジャパン♣6200円（別）

2月未定 ●スーパーチャイニーズ3 ★カルチャーブレーン♣6300円（別）

2月未定 ●AD&Dプール オブ レイディアンス ★ポニーキャニオン♣9800円（別）

2月未定 ●AD&Dヒルズファー ★ポニーキャニオン♣7800円（別）

2月未定 ●パラソルヘンべえ ★エポック社♣6500円（別）

2月未定 ●メタルマックス ★データイースト♣7800円（別）

2月未定 ●ふしぎの海のナディア ★東宝♣6500円（別）

2月未定 ●紫禁城 ★東映動画♣未定

2月未定 ●シャドウブレイン ★ポニーキャニオン♣9800円（別）

2月未定 ●チャンピオンシップボウリング ★アテナ♣未定

3月15日 ●ベースボールファイター ★バップ♣5800円（別）

3月中旬 ●ラグランジュポイント ★コナミ♣未定

3月下旬 ●ZARK LEGEND ★Ｊ＆Ｕ♣6900円（別）

3月未定 ●天地を喰らう ★カプコン♣8500円（別）

3月未定 ●シードック（仮称） ★ビック東海♣未定

3月未定 ●スペースオペラ ★ソフトウェア興業♣7800円（別）

3月未定 ●パラメデスII ★ホット・ビィ♣未定

4月未定 ●カオスワールド（仮称） ★ナツメ♣未定

### GAME BOY ゲームボーイ

2月8日 ●鬼ヶ島パチンコ店 ★ココナッツジャパン♣3500円（込）

2月上旬 ●CAVE NOIRE ★コナミ♣未定

2月中旬 ●三毛猫ホームズの騎士道 ★アスク講談社♣3500円（込）

2月未定 ●ウィザードリィ外伝I（仮称） ★アスキー♣4635円（込）

2月未定 ●バーガータイムデラックス ★データイースト♣3300円（込）

2月未定 ●ミッキーマウス2 ★ケムコ♣3090円（込）

3月1日 ●ファーステスト・ラップ ★バップ♣3300円（込）

3月未定 ●ジャングルウォーズ ★ポニーキャニオン♣4000円（込）

3月未定 ●フリートコマンダー ★アスキー♣4635円（込）

3月未定 ●天神怪戦2 ★メルダック♣未定

3月未定 ●ラブルセイバー ★キングレコード♣未定

3月未定 ●レジェンド ★クエスト♣3500円（込）

3月未定 ●レインボーチップス ★KANEKO♣3200円（込）

3月未定 ●ファミリーホッケー ★アテナ♣未定

4月未定 ●ソロモンズ倶楽部 ★テクモ♣未定

4月未定 ●ラッキーモンキー ★ナツメ♣未定

### SUPER FAMICOM スーパーファミコン

2月未定 ●ガデュリン ★セタ♣8800円（込）

2月未定 ●ジャンボ尾崎のホールインワン ★HAL研究所♣8900円（込）

3月未定 ●遥かなるオーガスタ ★Ｔ＆Ｅソフト♣9700円（別）

3月未定 ●BIG RUN ★ジャレコ♣未定

3月未定 ●ドラッケン ★ケムコ♣8500円（込）

4月未定 ●ウルトラマン ★バンダイ♣未定

## 1991年1月

### FAMICOM ファミコン

4日 ●じゅうべえくえすと ★ナムコ♣7800円（別）

5日 ●ワイワイワールド2 ★コナミ♣6500円（別）

上旬 ●ペーパーボーイ ★アルトロン♣5500円（別）

25日 ●ジャッキーチェン ★ハドソン♣5800円（別）

下旬 ●ダークロード ★データイースト♣6800円（別）

下旬 ●夢ペンギン物語 ★コナミ♣未定

未定 ●いただきストリート ★アスキー♣7800円（別）

未定 ●オーバーホライゾン ★ホット・ビィ♣6800円（別）

未定 ●AD&Dヒーローオブランス ★ポニーキャニオン♣6800円（別）

未定 ●ゴルフ グランドスラム ★ヘクト♣5500円（別）

未定 ●コンバットゾーン ★BPS♣5500円（別）

未定 ●ファミコン将棋 竜王戦 ★アイマックス♣6500円（別）

未定 ●麻雀倶楽部永田町 ★ヘクト♣9700円（別）

### GAME BOY ゲームボーイ

8日 ●コントラ ★コナミ♣3500円（込）

上旬 ●チェイスH. Q. ★タイトー♣未定

中旬 ●F-1スピリット ★コナミ♣3500円（込）

中旬 ●突撃 ばれいしょんず ★アトラス♣3300円（込）

下旬 ●戦国忍者くん ★UPL♣3500円（込）

下旬 ●FINAL REVERSE ★東映動画♣3400円（込）

下旬 ●トリックル ★メテム♣3300円（込）

未定 ●ドルアーガの塔 ★エンジェル♣3500円（込）

未定 ●ライサンダー ★日本物産♣3600円（込）

未定 ●茶々丸パニック ★ヒューマン♣2900円（込）

### SUPER FAMICOM スーパーファミコン

上旬 ●SDザ・グレイトバトル ★バンプレスト♣8200円（別）

HAL Laboratory, inc.

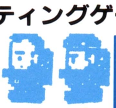


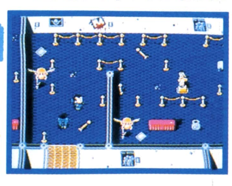





(コミカル 1) ファミコン版"ゴーストバスターズ2" リアルな画像でついに登場!!

大都会、ニューヨークの街の中にあらわれた凶悪なゴーストをやっつけるファミコン版コミカルアクションゲーム。オフィスビル、地下道、美術館などのステージでニュートロナ銃とゴーストトラップを武器に、ザコゴーストを退治する!! シューティングゲームで大ボスに挑戦するのだ!!

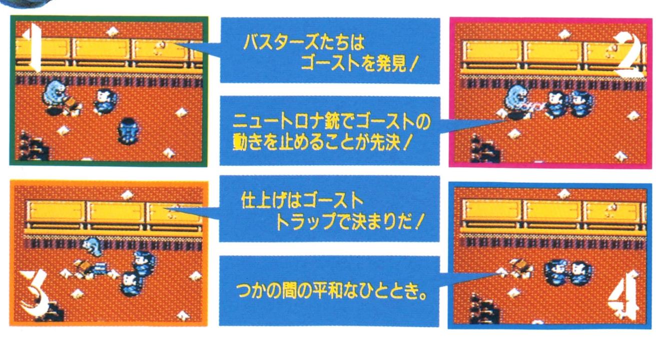




**ファミコン用ROMカセット**
**12月21日発売予定 定価5,900円(外税)**



正しいゴーストのつかまえ方〔基礎篇〕を知っているとキミもバスターズだ!!



Magazine
1990 NO.23 11月30日号
平成2年11月30日発行 第6巻第23号(通巻116号)
第3種郵便物認可
発行人 栃窪宏男
編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
問い合わせ ☎03(459)1700(代)
特別定価460円(本体447円)



雑誌 27715—11/30